

Alexander Vetter

Visuelle Kommunikation im Wandel

Eine Untersuchung der Fußball Weltmeisterschaftsendspiele 1990 und 2002

Inhaltsverzeichnis:

Kapitel	Titel
1	Einleitung
2	Aufbau und Zielsetzung
3	Das Bild
4	Die Liveproduktion
5	Bildgestaltung
6	Material
7	Zeitlicher Rahmen
8	Inszenierung des Sports in Medien
	8.1. Die Dramatisierung
	8.2. Die Personalisierung
	8.3. Die Ästhetisierung
9	Thesen, die empirisch geprüft werden
10	Ergebnisse der Thesenüberprüfung
11	Vergleich der Liveberichterstattungen 1990-2002
	11.1. Vor- und Nachlauf
12	Schluss
13	Literaturverzeichnis

1. Einleitung:

Bilder sagen mehr als tausend Worte heißt es. Der Wahrheitsgehalt dieser Aussage lassen wir an dieser Stelle unangetastet, doch auf die Medienwelt übertragen ist es eindeutig, dass das Fernsehen das Medium Nummer eins in Deutschland ist. Auch für den Sport und insbesondere für die Liveberichterstattung. Telegen vermarktet Sport lockt Zuschauer an, kurbelt den Verkauf von Fanprodukten an und nicht zuletzt durch die Rechteverwertung wird viel Geld beim jeweiligen Verband und Verein erwirtschaftet.

Doch es besteht eine Wechselwirkung. Denn auch das Fernsehen profitiert vom Sport. Sport zieht Massen an. Insbesondere der Fußball ist in Deutschland von großem öffentlichem Interesse und daher ein Garant für gute Einschaltquoten. Nahezu alle Bevölkerungsgruppen sind an Sport interessiert und konsumieren Sport über das Fernsehen. Der wechselseitige Benefit von Sport und Fernsehen ist also gegeben. Doch inwiefern beeinflussen sich die beiden Parteien? Und bildet das Fernsehen die Sportart originalgetreu ab oder verzerrt es die Realität? Aufgrund meiner beruflichen Erfahrungen im Außenübertragungsbereich habe ich mich dazu entschlossen im Rahmen dieser Bachelorarbeit den Wandel in der visuellen Kommunikation von zwei Fußball-Liveübertragungen genauer zu untersuchen. Problematisch ist dabei, dass die wissenschaftliche visuelle Kommunikation noch in den Anfängen steckt.¹ Dementsprechend schwierig ist es einen fundierten wissenschaftlichen Zugriff zu finden, da es wenig etablierte Ansätze gibt.

2. Zielsetzung und Aufbau:

Das Bild bildet die Grundlage für diese Arbeit, um den Wandel in der visuellen Kommunikation zu untersuchen und Inszenierungstechniken der Sender aufzuzeigen. Eine gelungene Inszenierung bietet die Möglichkeit, dass der gezeigte Sport sich stärker von anderen Sportarten abhebt und durch die Schärfung des Profils langfristig Zuschauer gewinnt. Generell ist davon auszugehen, dass eine insgesamt Produktverbesserung eintritt, wenn Inszenierungstechniken richtig angewendet werden. Die theoretische Grundlage für diese Arbeit stammt von Thomas Schierl, der in seinem Auf-

¹ Vgl. Müller, Marion G. Grundlagen der visuellen Kommunikation, Konstanz 2003.

satz „Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports“ drei Betrachtungsebenen aufzeigt, von denen im Rahmen dieser Arbeit aber nur die Makroebene – der Mediensport – untersucht wird.

Die Inszenierungstechniken werden in drei Gebiete unterteilt. Die Ästhetisierung, die Personalisierung und die Dramatisierung. Diese drei Bereiche werden in den folgenden Kapiteln näher erläutert. Nach diesen Inszenierungstechniken werden im Rahmen dieser Arbeit die gestalterischen Elemente des Bildes untersucht. Der Ton, der natürlich auch Inszenierungsmöglichkeiten bietet, wird ausgelassen, da eine Untersuchung des Kommentars den Rahmen dieser Bachelorarbeit sprengen würde. Das der IT-Ton, der Ton ohne Kommentar, nicht näher betrachtet wird, liegt einzig an dem fehlenden Material. Die Fußballspiele waren für mich nur in der Version mit Kommentar zu bekommen und nachträglich den Kommentar zu entfernen übersteigt meine technischen Möglichkeiten.

Genau genommen werden die beiden Fußballspiele auf bildgestalterische Elemente untersucht. Die Annahme ist, dass der Regisseur ein Fußballspiel oder eine andere Sportliveübertragung durch Schnittformen, gezielte Auswahl von Einstellungen und Einbindung von grafischen Elementen eine ästhetische Inszenierung des Sports betreibt.

Als Dramatisierung wird in dieser Arbeit ausschließlich das Thema Gewalt behandelt. Ebenfalls nach Schierl wird Gewalt ein gewisser Reiz zugesprochen und auch Ränsch-Trill spricht von einem menschlichen Urtrieb, Gewalt als reizvoll zu empfinden.²

Gewalt kann in diesem Zusammenhang sowohl regelkonform oder regelwidrig sein. Bei der ersten Situation ist ein harter Zweikampf gemeint, der von dem Regisseur wiederaufbereitet wird durch Zeitlupenwiederholungen. Die regelwidrige Gewaltanwendung ist jedes Foulspiel, das begangen wird. Der Regisseur bedient das voyeuristische Verlangen der Zuschauer nach Gewalt, indem er diese Foulspiele wiederholt zeigt und vor allem aus anderen Perspektiven. Insbesondere Naheinstellungen bringen den Zuschauer hautnah ran.

Die Personalisierung ist schon als ein Nachrichtenwert bekannt, der einen Mehrwert der Sportübertragung erzeugt. So dass Zuschauer gewonnen

² Ränsch-Trill, 2004, S. 86.

werden, die nicht nur eine hohe Sportaffinität haben. Im Rahmen dieser Arbeit wird die Personalisierung anhand von Naheinstellungen untersucht. Durch Naheinstellungen können Personen dem Zuschauer näher gebracht werden. Die Naheinstellung setzt neue Reize, da sie für das menschliche Auge im Stadion oder vor dem Fernseher nicht machbar ist. In diesem Sinne dient diese Bildmanipulation dem Inszenierungsmuster der Personalisierung.

Praktisch erfolgt die Untersuchung wie folgt: Um die Unterschiede in der visuellen Kommunikation bei zwei Fußball-Liveübertragungen zu erfassen, werden die beiden Begegnungen Schnitt für Schnitt framegenau festgehalten. Es werden die Einstellungen beschrieben, die Kamerapositionen benannt, grafische Elemente festgehalten, die Einstellungsdauer protokolliert und die Blendenart zur nächsten Einstellung aufgeschrieben. Mit Hilfe dieses Transskripts werden die beiden Spiele anschließend nach objektiven, empirischen Fakten verglichen. Weiterhin wird auch noch versucht den Bildinhalt der beiden Spiele zu vergleichen und zu interpretieren. Auf diese Weise soll die empirische Untersuchung um eine inhaltliche Ebene angereichert werden, damit ein umfassenderes Bild der Berichterstattung und der Unterschiede zwischen diesen beiden Spielen entsteht. Bis zu der eigentlichen Untersuchung und der Präsentation der Ergebnisse werden noch Vorüberlegungen angestellt und Hintergrundinformationen gegeben, um die Arbeit transparenter zu machen.

3. Das Bild:

Grundlage der visuellen Kommunikation ist natürlich das Bild. Auch für eine Fernsehübertragung. Denn auch ein Film oder eine Liveproduktion besteht letzten Endes aus Bildern, die aneinandergereiht werden. Rein technisch gesehen ist ein Bild nur eine Abbildung eines Objektes mit Hilfe bestimmter technischer Mittel. Ganz egal welches Gerät dafür benutzt wird, ein Fotoapparat oder eine Videokamera. Das Problem einer Definition des Bildes im Sinne der visuellen Kommunikation ist, wenn die Metaebenen des Bildes nicht erfasst werden, das ganze Gebiet zu einer „reinen Materialkunde“³ verkommt. Auf der anderen Seite sind die nicht fassbaren Sinnesebe-

³ Müller, 2003, S. 18.

nen der Bilder schwer zu überprüfen und man läuft Gefahr zu viel zu interpretieren und zu unpräzise zu werden. Denn wie ein Bild rezipiert wird, ist von vielen verschiedenen Faktoren abhängig. Trotzdem gehört nach Müllers Meinung zu jedem Abbild auch ein Denkbild: *„Die Bilder materialisieren Denkvorgänge. Dies bedeutet, dass es zu jedem Abbild auch Denkbilder gibt, umgekehrt jedoch nicht jedes Denkbild auch Abbilder hervorbringt. Für den kommunikationswissenschaftlichen Bildbegriff unabdingbar. Geistige Bilder gehören nicht in den Objektbereich der visuellen Kommunikation.“*⁴ Thomas Schierl hingegen ist der Meinung, dass Bildern durch visuelle Manipulation in begrenztem Rahmen eine Intention hinzugefügt werden kann, die zwar nicht offensichtlich ist und auch nicht von jedem Zuschauer auf gleiche Art und Weise rezipiert wird, dennoch aber den Spielraum für Interpretationen deutlich verkleinert und auf diese Weise die Interpretation des Zuschauers stark beeinflusst.⁵ Für die Fußball-Liveübertragungen heißt das, dass man durch bewusstes und gezieltes anwenden von Aufnahmen, die deutlich näher als die totale Führungskamera sind, Aussagen für den Zuschauer visuell erfahrbar macht. Doch auch Schierl räumt ein, dass die Aussagen nur eindeutiger werden und keine absolute Intention hergestellt werden kann. Gerade diese nicht vorhandene Eindeutigkeit der Intentionalität der Bilder macht eine Analyse der beiden Spiele über den empirischen Teil hinaus wissenschaftlich schwer erfassbar. Doch neben den ganzen Problemen, die ein Bild aufwirft, gibt es auch Vorteile. Ein Bild wird vom Rezipienten schneller aufgenommen, als ein Text. Und während ein Text beschreibt, stellt ein Bild dar. Dadurch gewinnt das Bild gegenüber dem Text an Glaubwürdigkeit beim Rezipienten. Es suggeriert eine fühlbare Nähe und damit Authentizität. Darin liegt der Reiz der TV-Übertragung, die den Zuschauer vor dem Fernseher fesselt.

⁴ Müller, 2003, S.20.

⁵ Schierl, 2004, S. 220. Er spricht von Reduktion und Verknappung auf den wesentlichen Inhalt eines Bildes.

4. Die Liveproduktion:

Der größte Teil der Sportereignisse werden im deutschen Fernsehen in Form der Liveberichterstattung produziert. Im Jahr 2003 entfielen im Schnitt bei 124 Sendeminuten im Sportbereich, 83 Minuten auf die Liveübertragung.⁶ Allein dieser statistische Wert zeigt die exponierte Stellung, die die Liveproduktion von sportlichen Ereignissen bei den Fernsehanstalten genießt. Ein Grund liegt mit Sicherheit an dem hohen Wert, den Sportereignisse mit sich bringen. Das Spiel ist nicht vorhersehbar, es kombiniert Emotionen mit einer spektakulären Show und der Sport ist eines der wenigen medialen Ereignisse, das fast vom ganzen Volk geguckt werden will. Gerade erst wurde beim WM-Halbfinalspiel zwischen Deutschland und Spanien ein neuer Zuschauerrekord von 31,10 Millionen Konsumenten aufgestellt. Ohne die Public Viewing Gäste mitzuzählen.⁷

Zentrale Figur bei einer Liveproduktion ist der Regisseur. Der Regisseur bei einer Liveproduktion sollte stressresistent sein. Er steht während der Sendung unter enormen Druck. Immerhin gucken teilweise Millionen von Zuschauer das Ergebnis seiner Arbeit. Außerdem muss er viele Aspekte gleichzeitig im Auge haben. Nicht nur seine Kameras – Fußballspiele werden mit bis zu 30 Kameras produziert. Er wählt die Bilder und die Reihenfolge aus, die geschnitten wird. Außerdem koordiniert er sehr viele senderelevante Gewerke. Er spricht mit den Kameraleuten, wenn er ihnen mitteilt, dass sie geschnitten sind oder er gibt Anweisungen, was er für Bilder haben will. Weiterhin spricht er sich mit den Slomo-Operatoren und MA-Zern ab, wenn ein Bericht abgespielt oder eine Wiederholung gesendet werden soll.

Ein weiterer Eckpfeiler der ästhetischen Umsetzung einer Liveübertragung ist der Kameramann. Der Kameramann bietet einerseits selbstständig dem Regisseur Bilder an, andererseits aber richtet er sich auch an die Anweisungen, die er erhält. Beispielsweise ist eine Spielerbeobachtung möglich, so dass eine Kamera auserkoren ist, einen bestimmten Zeitraum immer dieselbe Person zu verfolgen. Die wichtigste Kamera ist die sogenannte Führung. Dies ist eine eher weitwinklige Kamera, die über der Mittellinie

⁶ Vgl. Krüger, 2004, S. 199.

⁷ <http://www.stern.de/sport/fussball-wm/wm-2010/fussball-wm-2010-halbfinalspiele-fahren-rekord-einschaltquoten-ein-1581089.html>, letzter Zugriff 25. Juli 2010.

positioniert ist. Diese hat immer in einer Totalen das Spielgeschehen im Blick, so dass der Regisseur immer wieder zu dieser Kamera zurückschneiden kann – eine Sicherheit.

Neben den Bildern erreichen den Rezipienten natürlich auch Wörter. Der Kommentator ist die dritte bedeutende Person für die inhaltliche Qualität einer Sportliveproduktion. Mit Kommentar ist die Wort-Information, die die Bild-Information ergänzt und nicht Original-Ton ist, gemeint.⁸ Aufgabe des Kommentators ist es, die Bilder mit Hintergrundinformationen zu untermauern. Er sollte nicht die Bilder beschreiben, da der Zuschauer es ja sieht. Diesen hohen Anforderungen muss der Reporter dann auch noch unter extremen Zeitdruck gerecht werden. Das hat zur Folge, dass oft nur elliptische Sätze gebildet werden, oder äußerst kurze aneinandergereihte Sätze gesprochen werden. Gerade wenn das Spiel keine Pause hat, steht der Sprecher unter Zeitdruck. Bei Spielunterbrechungen, wie einem Foul oder einem Einwurf, hat der Kommentator Zeit einen Mehrwert zu generieren, der die Zuschauer interessiert. Hier werden dann Themen angeschnitten, die auch die nicht Sportinteressierten ansprechen.

Hand in Hand mit dem Regisseur arbeiten die Slomo-Operatoren. Diese haben eine bestimmte Anzahl von Kameras im Blick und immer, wenn etwas spektakuläres oder spielentscheidendes passiert, stellt der Slomist diese Aufnahme dem Regisseur zur Verfügung. Bei sehr großen Produktionen gibt es einen eigenen Slomo-Regisseur. Dieser nimmt dann dem Hauptregisseur die Koordination der Slomisten ab. Allerdings ist diese Konstellation heute nur noch selten anzutreffen.

Eine Besonderheit gibt es bei großen Sportereignissen. Und zwar produziert nicht jeder Sender sein eigenes TV-Signal, sonst müssten bei einem WM Finale ja unendlich viele Kameras aufgestellt werden. Vielmehr wird ein Worldfeed produziert. Dieses wird dann via Satellit an die einzelnen Sender geschickt, die das Signal dann in ihr Netz einspeisen. Das Worldfeed beinhaltet keinen Kommentar und auch keine Senderspezifischen Grafiken. Die Grafiken werden in der Regel erst beim Sender selbst mit eingebunden.

⁸ Vgl. Probst, L.; Buchholz A, 1990, S. 96.

Der Kommentar jedoch wird im Normalfall vor Ort generiert. Die Sender arbeiten in diesem Fall mit einer Beistellung. Ein kleinerer Ü-Wagen wird vor Ort platziert. Dieser übernimmt das Woldfeed, legt aber seinen Kommentar drunter und sendet dieses dann weiter an den Sender. Dasselbe passiert auch, wenn der Sender vor Ort ein Studio haben will. Auch dann wird mit einer Beistellung gearbeitet, nur das hier dann im Ü-Wagen zwischen den Worldfeed und dem Studio gemischt wird und dieses Signal dann weitergegeben wird. Eine weitere Besonderheit ist die Konferenzschaltung: beispielsweise bei der Fußballbundesliga beim Bezahlsender „Sky“. Dort sitzen die Konferenzkommentatoren in einer Sprecherkabine im Sendezentrum in München, während die Kommentatoren für das Einzelspiel im Stadion sitzen.

Verantwortlich für die technische Qualität der Bilder ist die Bildtechnik. Dort liegen alle Kameras auf und werden mit Hilfe einer „Fernsteuerung“, dem RCP (Remote-Control-Panel), bedient. Allerdings nur im technischen Sinne. Während der Kameramann verantwortlich für den Inhalt des Bildes ist, steuert die Bildtechnik die Blende, passt die Farbwerte an und kann auch Shutter und Filter beeinflussen.

Das Pendant für den Audibereich ist die Tonregie. Hier laufen alle Mikrofone, die die Atmosphäre und auch die Reporter aufnehmen zusammen. Der Toningenieur mischt daraus dann die IT-Spur, alle Geräusche ohne Kommentar und gibt separat auch die Kommentare weiter.⁹

5. Bildgestaltung:

Die Einstellung ist die „kleinste kontinuierlich belichtete filmische Einheit“¹⁰ Eine Einstellung wiederum besteht aus einzelnen Bildern. Um eine Einstellung näher zu beschreiben, bedient man sich der Einstellungsgröße. Diese wird durch die Brennweite des Kameraobjektivs oder durch die räumliche Distanz der Kamera zum Filmobjekt definiert. Die richtige Wahl der Einstellungsgröße zur richtigen Zeit ist ein zentraler Aspekt, den der Liveregisser

⁹ Für weitere Informationen über den technischen Aspekt einer Liveübertragung: Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik: Filmtechnik, Fernsehtechnik, HDTV, Kameras, Displays, Videorecorder, Produktion, Studiotechnik, HDTV, DI, 3D. Berlin 2009.

¹⁰ Korte, Helmut, 2004, S.27.

beherrschen muss. Da Emotionen und Atmosphäre besonders durch Einstellungsgroßen beeinflusst werden. Generell unterscheidet man zwischen sieben verschiedenen Abbildungsgroßen:

Einstellungsgroße	Englisch	Erläuterung
Detail	Extreme Close up	Zeigt Detailaufnahmen einer Person, die nahste Einstellung. Beispiel: Auge oder Finger einer Person
Groß/Nah	Close up	Besitzt neben der DetailEinstellung die größte Ausschließlichkeit. Hier tritt die Mimik in den Vordergrund. Wird benutzt um Emotionen zu transportieren. Beispiel: Kopf oder Hand einer Person
Halbnah	Close	Person mit Kopf und Oberkörper
Amerikanisch	Knee Shot	Person von Kopf bis Oberschenkel, entstammt den Western, als die Cowboys von der Pistole aufwärts gezeigt wurden
Halbtotale	Medium Shot	Person füllt das Bildformat
Totale	Full Shot	Personen werden mitsamt ihrer Umgebung gezeigt. Beim Fußball ist die Führungskamera die Totale und wird am häufigsten verwendet
Supertotale	Long Shot	Zeigt die Umgebung, die Personen sind sehr klein und kaum auszumachen.

¹¹

¹¹ Die Tabelle beruht auf der empirischen Analyse und: Müller, Marion G.: Grundlagen der visuellen Kommunikation, Konstanz 2003.

Allerdings ist diese Tabelle nicht dogmatisch zu sehen. Wenn in einer Sequenz nur Detailaufnahmen gezeigt werden, so ist eine Naheinstellung des Gesichtes in diesem Zusammenhang eine Totale. Die Unterscheidung dieser sieben Einstellungsgrößen dient in diesem Fall dazu, das Einstellungsprotokoll der beiden Spiele nachvollziehbar zu machen. Da diese Skala für beide Spiele identisch angewandt wurde und somit vergleichbar sind.

Die Kamerabewegungen bei einer Sportliveberichterstattung werden natürlich von dem Spielverlauf und den Positionen vorgegeben. Beispielsweise steht die Führung auf Höhe der Mittellinie und je nachdem wohin der Ball geführt wird, schwenkt die Kamera in die jeweilige Richtung. Dementsprechend kann man die Schwenks als gestalterisches Mittel bei einer Sportliveübertragung vernachlässigen.

Was jedoch machbar ist, ist die Zoomfahrt. Bei einer Zoomfahrt wird mit Hilfe des Zoomobjektivs die Brennweite von weitwinklig zum Telebereich und zurück verlagert. Dadurch verändert sich die Raumperspektive und die Tiefenschärfe. Man kann mit einer Zoomfahrt einzelne Personen oder Gegenstände aus der Masse herausheben und diesen damit eine besondere Bedeutung beimessen. Dieses gestalterische Element ist besonders geeignet, um die Starspieler der Teams aus dem Kollektiv herauszuholen. Die dritte Art der Kamerabewegung ist die Fahrt. Im Gegensatz zu einem Schwenk und der Zoomfahrt, wird bei einer Kamerafahrt die Kamera räumlich bewegt. Beim Sport wird dies durch den Einsatz von Steadycams, Schienenkameras oder Spidercams realisiert. Diese körperlichen Bewegungen vermitteln das Gefühl, dass der Zuschauer noch näher am Spielgeschehen ist. Durch das Mitlaufen mit dem Spieler hat der Rezipient das Gefühl an dem Spiel teilzunehmen.

Der letzte ästhetische Punkt, den der Regisseur bei der Liveproduktion beeinflussen kann, sind die Einstellungsverbindungen, die Transitionen. Hier gibt es im Grunde zwei Möglichkeiten. Beim harten Schnitt werden die Bilder ohne Überblendung aneinandergereiht. Dieser Schnitt eignet sich sehr gut, wenn das Spiel gerade eine hohe Geschwindigkeit hat. Da der harte Schnitt die Geschwindigkeit wieder aufnimmt und so dem Zuschauer das Tempo vermittelt. Die zweite Möglichkeit der Einstellungsverbindung ist die weiche Blende. Bei dieser Verbindung wird der Schnitt zwischen zwei Bildern über mehrere Frames verteilt. Während das erste Bild langsam an

Deckkraft verliert, gewinnt das folgende Bild gleichzeitig an Deckkraft. Die Dauer der Blende kann der Regisseur am Bildmischer mit einem Hebel intuitiv beeinflussen, oder durch Presets programmieren, so dass die Blende immer gleich lang ist. Die weiche Blende dient dazu „unterschiedliche Handlungsorte, Personen oder Gegenstände in einen inhaltlichen Zusammenhang zu bringen.“¹² Auf die Sportliveproduktion übertragen, macht die weiche Blende Sinn, wenn spielferne Bilder wie Zuschauer oder auffällige Transparente gezeigt werden und dann der Umschnitt zurück zum Spiel erfolgt.

Zu beachten ist, dass diese gestalterischen Elemente ihren Ursprung beim Film haben. Der Regisseur einer Liveproduktion hat nicht die Zeit sich die Kameraeinstellungen und Bildübergänge intensiv zu überlegen. Er muss vielmehr „on the fly“ entscheiden, wie er das Spiel als sinnvolle und in sich schlüssige Sequenz dem Rezipienten anbietet.

Ebenso muss dem Zuschauer bewusst werden, dass trotz aller Vorbereitungen und Hintergrundinformationen das Spiel nach wie vor nicht vorhersehbar ist. Das Drehbuch wird spontan geschrieben und ebenso schnell muss der Regisseur handeln. Dementsprechend häufig werden Fehler gemacht oder eben ein sicherer Schnitt gewählt, da die bessere Alternative in diesem Moment übersehen wurde. An dieser Stelle kann man sagen, dass im digitalen Zeitalter noch viel mehr gestalterische Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Doch im Zentrum einer Sportliveübertragung steht nach wie vor die Partie und das Spiel darf nicht in den Hintergrund rücken, nur weil der Regisseur sich mit digitalen Effekten selbstverwirklichen will.¹³ Außerdem sind die Zuschauer die klassischen Elemente der Filmgestaltung gewohnt. Wenn man diese anwendet, wird der Rezipient visuell nicht überfordert und kann sich dem Spiel widmen.

¹² Korte, Helmut, 2004, S.31.

¹³ Vgl. Die Aussagen von Norbert Geis in: Der Inszenierte Sport. In: Hall, Peter.C.(Hrsg.): Der Kampf um die Spiele. Sport im Fernsehen. Mainz 2000, S. 313.

6. Material:

Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit sind die beiden Liveberichterstattungen der Fußball-Weltmeisterschaft Finalbegegnungen 1990 und 2002. Die Partie des Jahres 1990 zwischen Argentinien und Deutschland ist von Interesse, da das Spiel zwischen diesen beiden Mannschaften bereits bei der vorhergehenden WM die Finalbegegnung war. Dementsprechend gab es in Italien viel Inszenierungspotenzial bei dem erneuten Aufeinandertreffen dieser beiden Nationalmannschaften. Außerdem war es das Duell der beiden dominierenden Fußballer dieser Zeit, Maradona und Matthäus.

2002 bot sich an, da das mediale Interesse in Deutschland wieder sehr hoch war. Immerhin stand Deutschland wieder im Finale. Außerdem bietet der Zeitraum von zwölf Jahren genügend Zeit, um Entwicklungen in der Inszenierung und der visuellen Kommunikation deutlich auszuprägen und als Untersuchender festzustellen. Ein Vergleich zwischen diesen beiden Partien eignet sich auch an, da in diesem Zeitraum eine enorme technische Weiterentwicklung stattfand: die Einführung und die Etablierung der digitalen Broadcasttechnik. Damit eröffnet sich ein weiterer Untersuchungsaspekt. Ob die digitale Technik überhaupt Einfluss für den Endverbraucher hat. Oder ob die Auswirkungen sich auf den Broadcastbereich beschränken und für den Zuschauer verborgen bleiben.

Weiterhin ist ein Vergleich dieser Spiele interessant, da jeweils ein deutscher Regisseur das Worldfeed geschnitten hat. Somit kann die Entwicklung sogar auf eine nationale Ebene heruntergebrochen werden.

Das Finale der WM 1990 wurde von Norbert Geis bildlich in Szene gesetzt. Norbert Geis ist ein Veteran was die Regie von Sportereignissen angeht. Bis heute hat er viele Fußballländerspiele gemacht und war auch für viele Leichtathletikmeetings- und Meisterschaften der verantwortliche Regisseur.

Das Finale der Fußball-Weltmeisterschaft in Japan und Südkorea wurde von Volker Weicker geschnitten. Volker Weicker ist besonders für seine Fußballregie bekannt, doch er übernimmt auch die Bildführung bei Thea-

teraufführungen oder auch beim Kanzlerduell zwischen Angela Merkel und Gerhard Schröder.¹⁴

Damit die Spieler auch in der Länge vergleichbar sind, aber der Vorlauf und der Nachlauf ebenfalls hinsichtlich der Fragestellung sehr interessant sind¹⁵ habe ich je zwölf Minuten vor dem Abpfiff und zwölf Minuten nach dem Abpfiff an Material gelassen und erst dort den Rest weggeschnitten. Diese zwölf Minuten sind gewählt, da diese Länge bei beiden Spielen zur Verfügung stand, hat keine inhaltliche Bedeutung.

7. Zeitlicher Rahmen:

1990:

Das Finale des Jahres 1990 war eine Neuauflage der Begegnung der Weltmeisterschaft 1986 in Mexiko. Dementsprechend emotional aufgeladen war die Begegnung vor dem Anpfiff. Die deutsche Mannschaft wollte Wiedergutmachung für die Niederlage von vor vier Jahren, die Argentinier hingegen wollten ihre Stellung als bestes Nationalteam der Welt untermauern und den WM-Titel verteidigen. Das ist bis dahin erst zweimal geschehen. Italien ist 1934 und 1938 Weltmeister geworden, gleiches hat Brasilien 1958 und 1962 mit Pele als Star geschafft.

Gleichzeitig war das Aufeinandertreffen dieser Teams das Duell zwischen Diego Maradona und Lothar Matthäus. Maradona war zum besten Spieler des Turniers in Mexiko 1986 gewählt worden, doch 1990 machte Matthäus ihm den Rang als besten Fußballer der Welt streitig. Eine weitere dominante Person saß bei Deutschland auf der Trainerbank. Franz Beckenbauer konnte es mit einem Sieg schaffen als zweite Person überhaupt Weltmeister als Spieler und Weltmeister als Trainer zu werden. Zu guter Letzt war diese Finalbegegnung einmal mehr das Duell zwischen Europa und Südamerika. Immerhin sind bisher alle Titel an Länder dieser beiden Kontinente gegangen. Die Rivalität ist groß.

¹⁴ <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article817336/Ganz-nah-dran.html>, letzter Zugriff 24.08.2010.

¹⁵ Beim Vor- und Nachlauf hat der Regisseur mehr eigene Gestaltungsmöglichkeiten, da das „Drehbuch“ nicht vom Spiel vorgegeben wird.

Die Rahmenbedingungen boten dem Regisseur viele Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen und den Kommentator mit Bildern Vorlagen zu geben, um Hintergrundinformationen weiterzureichen. Insbesondere das Duell Maradona-Matthäus bot sich für eine Inszenierung an.

2002:

Die Weltmeisterschaft 2002 in Japan und Südkorea war die erste Fußball-Weltmeisterschaft überhaupt, die in Asien stattfand. Dementsprechend bietet es sich an, das Stadion von außen zu zeigen mit der gastgebenden Stadt, um näher auf die Länder und die Kulturen einzugehen. Weiterhin ist die Kooperation zwischen Japan und Südkorea eine Besonderheit. Immerhin war Japan von 1910 bis 1946 Kolonialmacht von Korea und hat dort schrecklich gewütet.¹⁶ So schlimm, dass sich das Verhältnis erst 1965 wieder normalisiert hat.

Doch auch sportlich ist einiges an Brisanz geboten. Auf deutscher Seite war Michael Ballack für das Finale gesperrt. Ein herber Verlust für das deutsche Team, immerhin war Ballack mit seiner Torgefahr aus dem Mittelfeld heraus eine der Grundpfeiler für den deutschen Einzug in das Finale. Die andere Stütze war Oliver Kahn, den alles überragenden Torwart dieses Turniers. Er war der einzige internationale Topspieler Deutschland und dank seiner Paraden ist Deutschland überhaupt in das Finale eingezogen. Weiterhin war es Völlern möglich, wie Beckenbauer 1990, nach seinem WM-Titel als Spieler einen weiteren als Trainer zu gewinnen.

Auf brasilianischer Seite sah man eine Mannschaft, die mit absoluten Topstars bespickt war. Insbesondere die Offensive mit Ronaldo, Rivaldo und Ronaldinho lehrte jeden Gegner das fürchten. Von diesem Triumvirat sticht Ronaldo hervor. Immerhin führte er vor dem Endspiel die Torschützenliste deutlich an, obwohl er keine gute Saison hinter sich hatte.

So gesehen sind auch bei diesem Spiel jede Menge Möglichkeiten gegeben besonders einzelne Spieler von der Masse hervorzuheben und den Zuschauern gesondert näher zu bringen.

¹⁶ Für weitere Informationen zu dem Thema, Zöllner, Reinhard: Geschichte Japans: Von 1800 bis zur Gegenwart, Stuttgart 2008.

8. Inszenierung des Sports in Medien:

„Inszenierung [...] ist ein wertneutraler Begriff, der auf komplexe, mehrdeutige visuelle Phänomene Anwendung findet, die strategisch gestaltete Wirklichkeit widerspiegeln.“¹⁷

Bei Sportereignissen ist der Umfang und die Art der Inszenierung im Laufe der Geschichte nicht stringent, sondern wandelt sich ständig. Thomas Schierl unterscheidet nach Quell vier unterschiedliche Phasen der Inszenierung des Mediensports:

Während in der Weimarer Republik die Natürlichkeit der Bilder im Vordergrund stand, folgte im dritten Reich eine Inszenierung mit starker Tendenz zur Statik. Nach dem zweiten Weltkrieg schließlich stand – ähnlich wie zur Weimarer Zeit – die Natürlichkeit im Vordergrund, während ab den 1970er Jahren eine starke Ästhetisierung und Überhöhung der sportlichen Leistung folgte.¹⁸ Das Wiederkehren der Natürlichkeit nach den beiden Weltkriegen ist mit der historischen Situation zu erklären. Die Menschen damals hatten andere Prioritäten auf die sie sich konzentrierten, dementsprechend natürlich sehen die Bilder aus. Der erste mediale Meilenstein der Sportinszenierung ist der zweiteilige Dokumentarfilm über die olympischen Spiele 1936 von Leni Riefenstahl.

Die Filme wirken auf den Betrachter wie eine Ansammlung von spektakulären Aufnahmen, die jedoch keine tiefergehende Intention verfolgen. Insbesondere rückt der Sport als Wettkampf völlig in den Hintergrund. „Der Sport wird hier derart überhöht, das nur noch das filmische Abbild und nicht mehr das Abgebildete zählt.“¹⁹ Damit ist eine Gefahr einer zu starken Inszenierung festzustellen. Denn nach wie vor gilt: Die Wahrheit liegt auf dem Platz. Immerhin hat Riefenstahl einige Inszenierungstechniken eingeführt, die auch heute noch zum Einsatz kommen. Beispielsweise die Kamera auf Höhe der Stabhochsprungstange. Ihre Aufnahmenart der Turmspringer wird auch heute noch verwendet.

Mitte der 1960er Jahre begann die Inszenierung des Sports im Fernsehen in unserem heutigen Verständnis. Es wurden immer mehr Kameras einge-

¹⁷ Müller, 2003, S. 31.

¹⁸ Schierl, 2004 S. 152.

¹⁹ Leder, 2004, S. 46.

setzt, die Zoomobjektive erreichten eine Qualität, die für den professionellen Fernsehbereich ausreichte und 1967 stellte die Firma Ampex die erste Zeitlupenmaschine vor, die zeitnahe Wiederholungen im Livebetrieb ermöglichte.

Doch die technischen Neuerungen waren lange Zeit die einzigen. Die Innovationen, sowohl technisch, als auch ästhetisch, stagnierte, nahm jedoch in den 1990er Jahren wieder rasant an Fahrt auf.²⁰ Fußball wurde mit dem Erwerb der Rechte durch einen privaten Sender zu einem ungleich höherem Preis, als die öffentlich rechtlichen Sender damals zahlten zu einem Luxusgut und als solches nahm die Fußballberichterstattung eine zentrale Rolle im Programm der Sender ein. So wurden viele Geschichten rund um den eigentlichen Sport erzählt. Affären, Personalfragen etc.. Die Personalisierung nahm massiv zu.²¹

Weiterhin wurde der Sport und insbesondere der Fußball von den privaten Sendern kinematographisch weiterentwickelt. Sie machten den Sport zu einem Ereignis, das mittels der Kameraarbeit und des Schnittes emotionalisiert wurde. Volker Weicker misst der Emotionalisierung eine große Bedeutung bei. So blieben von medialen Sportereignissen oft Aktionen hängen, die nichts direkt mit dem Sport zu tun haben.²² Der Sport ist ohne Inszenierung nicht vollständig. Doch warum ist Sport ohne Inszenierung heute nicht mehr vorstellbar? Schauerte und Schwier sehen in der fernsehgerechten Produktion von Sportarten eine gesteigerte Möglichkeit „zum (Mit)Erleben von Sportwettkämpfen oder Bewegungskünsten“²³ Diese Inszenierung vollzieht sich auf zwei Seiten. Die Verbände richten ihre Sportarten gezielt auf erhöhte Telegenität aus, aber auch die Sender versuchen einen Mehrwert des Sports zu generieren. Und dieses Ziel wird durch Inszenierung erreicht. Umstritten ist dabei welches Ausmaß diese Inszenierung inzwischen angenommen hat. Thomas Schierl ist der Meinung, dass Inszenierungstechniken von den Sendern nur im begrenzten Umfang genutzt werden.²⁴ Während Schauerte und Schwier der Meinung

²⁰ Leder, 2004, S. 60 f.

²¹ Ebd. S. 61 ff.

²² Er führt als Beispiel Ewald Lienen an, dessen Oberschenkel aufgeschlitzt wurde oder Stich, der beim Wimbledonturnier umgeknickt ist und nicht weiterspielen konnte. Weicker, 2000, Mainz, S. 333.

²³ Schauerte, Thorsten/Schwier, Jürgen, 2004, S. 171.

²⁴ Schierl, 2004, S. 153.

sind, dass die „Telegenisierung ein ebenso auffälliges wie bedeutendes Element der anhaltenden Transformation des modernen Sports“²⁵ ist. Ziel dieser Transformation ist es den Zuschauern das Gefühl zu vermitteln räumlich nah dran zu sein und Langeweile zu vertreiben. Dementsprechend wird der Fernsichtsport von Forschern dem Entertainment zugerechnet.²⁶ Um diese zunehmenden Inszenierungsmuster im praktischen Teil näher zu untersuchen, werden nun drei Inszenierungsmuster nach Thomas Schierl näher erläutert: die Ästhetisierung, die Dramatisierung und die Personalisierung.

8.1. Die Dramatisierung:

„Das voyeuristische Vergnügen am Schrecken ist wahrscheinlich so alt wie die Menschheit.“²⁷ Dieses Zitat zeigt, wie die Produzenten von Mediensport mit relativ einfachen Mitteln einen Mehrwert für die Zuschauer generieren können, um diese vor dem Bildschirm zu binden. Diese Ansicht, dass Darstellung von Gewalt ein Inszenierungsmuster sein kann, ist bei bisherigen Untersuchungen zwar nicht definiert, wohl aber besteht größtenteils die Meinung, dass das Zeigen von Gewalt in den Medien von den Rezipienten wohlwollen begrüßt wird. So kommt Barbara Ransch-Trill zu der Aussage: „[...] es wird auch erwartet, dass Gewalt und ihre Effekte wie Verletzungen – in starken Bildern – gezeigt werden.“²⁸ Gewalt beim Sport ist in erster Linie natürlich das Foul, sprich das Anwenden von Gewalt außerhalb des Reglements. Doch auch innerhalb der Regeln gibt es Möglichkeiten Gewalt anzuwenden. Bei vielen Sportarten wird Gewalt in einem gewissen Grad zugelassen. Um diesen Inszenierungsaspekt für die folgende Untersuchung nachvollziehbar zu machen, wird der Fokus auf die illegale Gewalt, die Gewalt abseits des Regelwerks gelegt. Denn schon Dieter Leder ist der

²⁵ Schauerte, Schwier, 2004, S. 164.

²⁶ Schauerte glaubt, dass der „Funktionsauftrag der TV-Sportberichterstattung [...] uneingeschränkt in der Aufbereitung der Ereignisse als Unterhaltungsformat liegt.“ Schauerte, 2004, S.100.

²⁷ Ransch-Trill, 2004, S. 86.

²⁸ Ransch-Trill, 2004, S.86.

Meinung, dass Zeitlupen „längst nicht allein den Toren und Strafstoßen gelten, sondern auch den Fouls.“²⁹

Ein Regelverstoß in Form eines groben Fouls beispielsweise ist besonders reizvoll für den Zuschauer. Die Konsequenz der Telegenität des Foulspiels ist, dass die Form der Gewalt bei Berichterstattungen von den Reportern oft heruntergespielt und verharmlost wird. Denn ein gewaltloser Sport verliert deutlich an Reiz für den Zuschauer und die Sender damit den Eckpfeiler des Geschäftsmodells. Doch auch dieses Modell ist einem moralischen Kodex unterworfen, „der es ihnen verbietet, Gewalt und vor allem die grausamen Effekte der Gewalt anhaltend und detailliert zu zeigen.“³⁰ Das Spektrum zwischen keiner Gewalt und purer Gewalt ist groß und wieviel dann von den Sendern gezeigt wird müssen diese selbst entscheiden. Trotz alledem bleibt Gewalt ein bedeutendes Inszenierungsmuster für medialen Sport.

8.2. Personalisierung:

Je eher ein Ereignis auf das Handeln einer bestimmten Person zurückzuführen ist, desto eher wird es zur Nachricht, da auch hier die Identifizierung des Rezipienten mit dem Erzählten (bzw. dem Handelnden) ausschlaggebend ist.³¹ Die Personalisierung ist ein Nachrichtenfaktor und dementsprechend wichtig ist die Personalisierung als Inszenierungsmuster für die Sportliveübertragung. Insbesondere bei Randsportarten wird dies deutlich. Während beispielsweise Skispringen lange Zeit ein Schattendasein im Programm der öffentlich-rechtlichen Sender führte, ist es mit Hilfe der Stars Martin Schmitt und Sven Hannawald zu einem medialen Massenereignis geworden. Bei so einer stark personenbezogenen Inszenierung kann es sogar soweit kommen, dass sportunabhängig von diesen Stars mediales Interesse erzeugt wird. Die Sportart rückt in den Hintergrund, die Zuschauer aber bleiben, da sie an der Person interessiert sind. Das Problem dieser starken Personalisierung des Sports ist, dass wenn der Sportstar seine Karriere beendet, fällt auch der Sport in der Gunst der TV-Zuschauer. Auch dies ist sehr gut an dem Beispiel Skispringen festzumachen. Nachdem

²⁹ Leder, 2004, S. 59.

³⁰ Ransch-Trill, 2004, S. 85.

³¹ Galtung, Johan/Ruge, Mari, 1965, S. 70f.

Hannawald zurückgetreten ist und Martin Schmitt keine Spitzenleistung mehr gezeigt hat, verlor Skispringen seine beiden Zugpferde und anschließend RTL als großen Medienpartner. Die Verbände müssen ständig neue telegene Helden produzieren, um mediale Aufmerksamkeit zu bekommen.

Auf der anderen Seite gibt es Sportarten, die so viele Stars hat und dazu auch ohne diese für die Zuschauer interessant sind. Fußball ist so ein Fall. Bei diesen Sportarten geraten frühere Stars schnell in Vergessenheit, wenn sie zurücktreten. Und mit dieser plötzlich verlorenen Aufmerksamkeit können manche Sportler nicht umgehen.

Die Personalisierung mit Hilfe des Bildes setzt vergleichsweise spät ein. Der Kommentar bediente sich dieses Werkzeugs deutlich früher. Eine beispielhafte Personalisierung im Kommentar stammt von Herbert Zimmermann, der im Finale der Fußball-Weltmeisterschaft 1954 ekstatisch ausrief: „Turek! Du bist ein Teufelsker!! Du bist ein Fußballgott!“ Leder macht den Beginn der visuellen Inszenierung von Personen bei der WM 1966 aus: „Des Weiteren führt es zu einer ersten Personalisierung: Man kann dem dergestalt gereiztem Stürmer beim sekundenschnellem Wandel seiner Stimmungen [...] beobachten.“³²

8.3. Die Ästhetisierung:

Nahaufnahmen schüren Emotionen. Der Reiz dieser Großaufnahmen liegt darin, dass sie dem Zuschauer eine neue Perspektive eröffnen. Der Mensch hat ohne die Kamera keine Möglichkeit einem Spieler so nah zu kommen, um Situationen detailliert zu betrachten. Noch dazu bieten die Slowmotionwiederholungen weitere Reize, die diese Aufnahmen so interessant machen.

Diese Art der Bildaufbereitung verhält sich zur Realität asynchron. Sie sind langsamer als die Originalhandlung und liegen bereits in der Vergangenheit. Ein weiterer Reiz der Zeitlupen liegt darin, dass durch die Verlangsamung der Bewegung in die Dynamik der Bewegung eingegriffen wird. Der Zuschauer nimmt Details wahr, die sich sonst seinen visuellen Fähigkeiten

³² Leder, 2004, S. 52.

entziehen würden. All das sind Reize, die nach Horky dazu geeignet sind die Spannung zu steigern und Emotionen zu erzeugen.³³

Durch die visuelle Nähe werden also Emotionen erzeugt und damit werden Nahaufnahmen ein entscheidender Teil der Inszenierung. Doch warum üben Nahaufnahmen so eine Faszination auf den Zuschauer aus?

Dieter Leder ist der Meinung: „Groß- und Halbnahaufnahmen der Spieler dynamisieren die Berichterstattung.“³⁴ Dank der Verdichtung auf bestimmte Details gewinnt ein Bild an Aussagekraft.³⁵ All diese Möglichkeiten haben die Sportübertragungen auf filmisches Niveau gehoben. Der Sport wird durch die ästhetischen Mittel zu einem filmischen Ereignis, das einen besonderen Reiz für die Zuschauer bietet abseits des Wettkampfs.

Die letzte Möglichkeit einer Ästhetisierung durch das Bild bieten Grafiken. Durch Insertierungen und Bauchbinden hat die Bildregie weitere Möglichkeiten das Bild zu beeinflussen, nutzt diese aber nur im begrenzten Maße. Die Sender sehen in einem zu massiven Einsatz von grafischen Elementen die Gefahr des Überforderns des Zuschauers.³⁶ Dabei sind gerade diese Elemente im digitalen Zeitalter nahezu unbegrenzt. So oder so, gerade in der Ästhetisierung liegt die Möglichkeit einem Produkt ein maßgeschneidertes Auftreten zu verpassen. Und damit das Profil einer Sportart zu schärfen, um gezielt Zielgruppen anzusprechen.

9. Thesen, die empirisch überprüft werden:

Mit Hilfe der nachfolgenden Thesen soll nachprüfbar ein Wandel der Inszenierungen von Fußballübertragungen ermittelt werden. Die Thesen sind nach einer ersten Sichtung des Materials entstanden und spiegeln damit einen ersten Eindruck wieder, der nun überprüft werden soll.

³³ Horky, 2001, S. 195 ff.

³⁴ Leder, 2004, S. 56.

³⁵ Weicker, 2000 S. 344 f.

³⁶ Vgl. Die Aussagen von Norbert Geis in: Der Inszenierte Sport. In: Hall, Peter.C.: Der Kampf um die Spiele. Sport im Fernsehen. Mainz 2000, S. 313.

1. These:

Der Regisseur des WM-Finals 2002 hat eine höhere Schnittfrequenz, als sein Kollege der Partie 1990.

Eine höhere Schnittfrequenz erzeugt bei dem Zuschauer eine höhere Dynamik des Spiels. Durch die kürzere Einstellungsdauer gewinnt die Übertragung an Tempo und erzeugt Spannung, die den Zuschauer vor dem Fernseher fesselt. Außerdem ist es möglich bei einer höheren Schnittfrequenz mehr von dem Geschehen zu zeigen.

2. These:

Bei der Partie der WM in Japan und Südkorea werden mehr Naheinstellungen gezeigt.

Naheinstellungen bringen dem Zuschauer einen Star – sprichwörtlicher – näher. Die Liveübertragung wird stärker personalisiert. Da dies das Interesse des Zuschauers schürt, wird so ein Mehrwert geschaffen, der den Zuschauer bindet und sogar Rezipienten anspricht, die kein rein sportliches Interesse an dem Spiel haben.

3. These:

Es werden mehr Zeitlupen mit Gewalt als Inhalt gezeigt.

Wie bereits beschrieben ist Gewalt eine Möglichkeit der Inszenierung vom Sport. Die Lust an Gewalt ist ein Urinstinkt des Menschen. Um dieses generelle Interesse des Menschen zu bedienen werden vermehrt Zeitlupen von Foulspielen oder Unsportlichkeiten gezeigt.

4. These

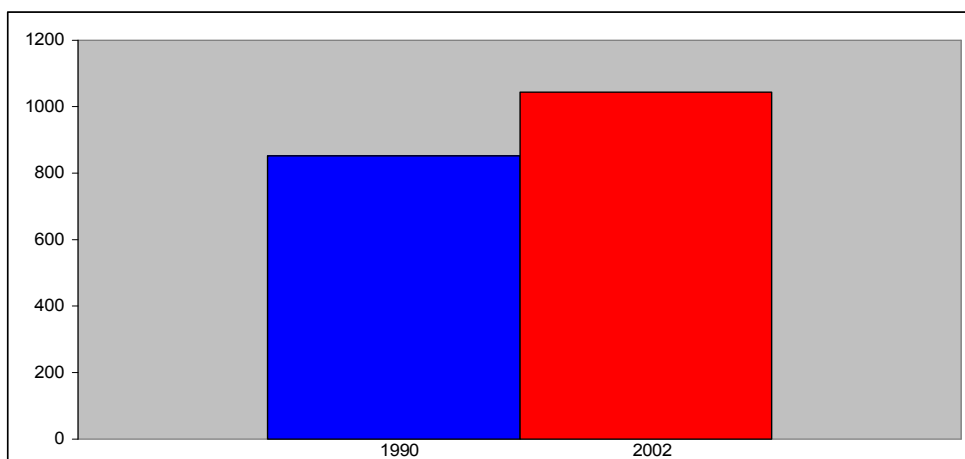
Es werden bei der Liveübertragungen des WM-Finalspiels 2002 mehr Grafiken eingesetzt.

Dabei werden die Wasserzeichen nicht berücksichtigt. Wasserzeichen sind die permanenten grafischen Elemente wie die Spieluhr oder die Senderkennung. Bei den gewerteten Grafiken wird zwischen den allgemeinen, zusammenfassenden Grafiken und den individuellen, persönlichen Grafiken unterschieden. Gerade die Inserts, die einen Spieler näher bringen sind unter dem Aspekt der zunehmenden Personalisierung interessant.

10. Ergebnisse der Thesenüberprüfung:

1. These:

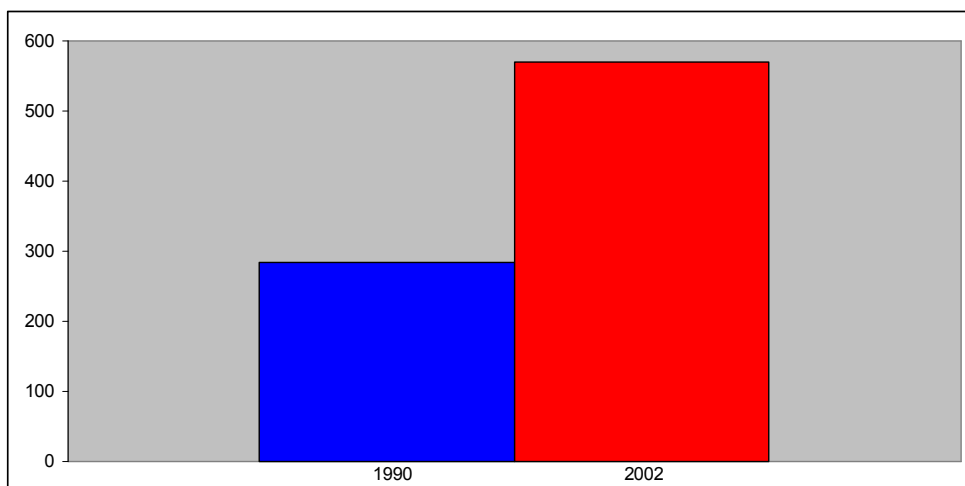
Die Schnittfrequenz hat deutlich zugenommen in den zwölf Jahren, die zwischen den beiden Produktionen liegen. 1990 waren es 851 Schnitte, 2002 bereits 1046. Und das obwohl bei der älteren Übertragung dem Regisseur viele Zwischenbilder unterlaufen sind. Die Diskrepanz hätte also noch größer sein können. Mehr Schnitte bedeutende einerseits mehr Tempo in der Übertragung und andererseits wird mehr inhaltlich gezeigt, da mehr Einstellungen gesendet werden.



Grafik 1: Anzahl der Schnitte bei beiden Spielen

2. These:

Es sind mehr als doppelt so viele Naheinstellungen bei der moderneren Sportliveübertragung gesendet worden, als bei dem älteren Spiel. Eine ganz klare Entwicklung hin zu einer starken Personalisierung des Sports. Die technischen Möglichkeiten für Nahaufnahmen in diesem Umfang waren 1990 schon gegeben und an Stars hat es auch nicht gemangelt. Dementsprechend ist eine klare Tendenz in dem Inszenierungsmuster der Übertragung aus Japan und Südkorea zu erkennen.

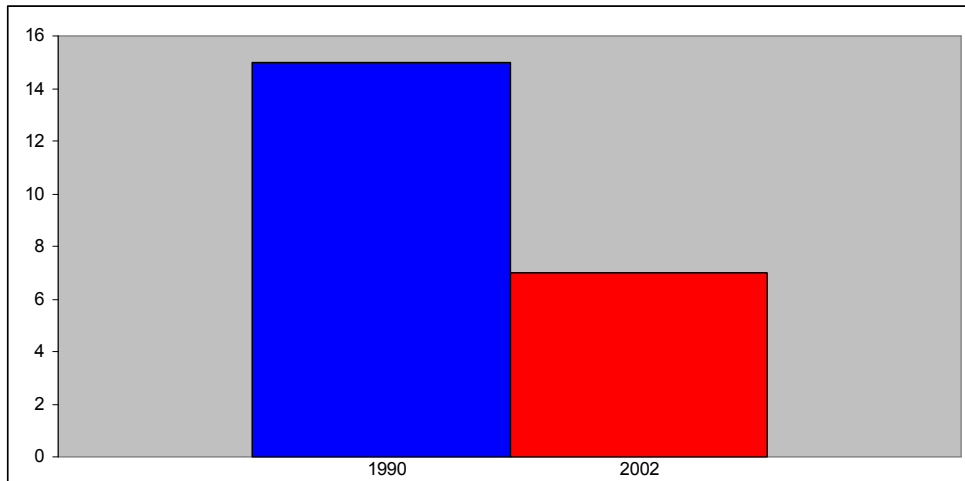


Grafik 2: Anzahl der Naheinstellungen bei beiden Spielen

3. These:

Fußball ist ein Kampfsport, bei dem die Kontrahenten im direkten Duell aufeinandertreffen können und dementsprechend auch regelwidrige Gewaltanwendungen vorkommen können. Bei den Vorüberlegungen wurde dargestellt, dass die Zuschauer ein großes Interesse haben an Gewalt haben. Umso mehr überrascht es, dass die gewaltthematisierenden Zeitlupen deutlich abgenommen haben. Natürlich ist zu beachten, dass die Partie des Jahres 1990 ein deutlich härter geführtes Spiel war. Doch 2002 ist trotzdem eine Tendenz erkennbar, die weg von der Dramatisierung durch Gewalt geht. Viele Fouls werden erst gar nicht wiederholt. Erst, wenn dieses Foul zu einer gefährlichen Standardsituation führt, wird bildlich noch einmal darauf eingegangen. Auch die Detailwiederholungen eines Fouls werden

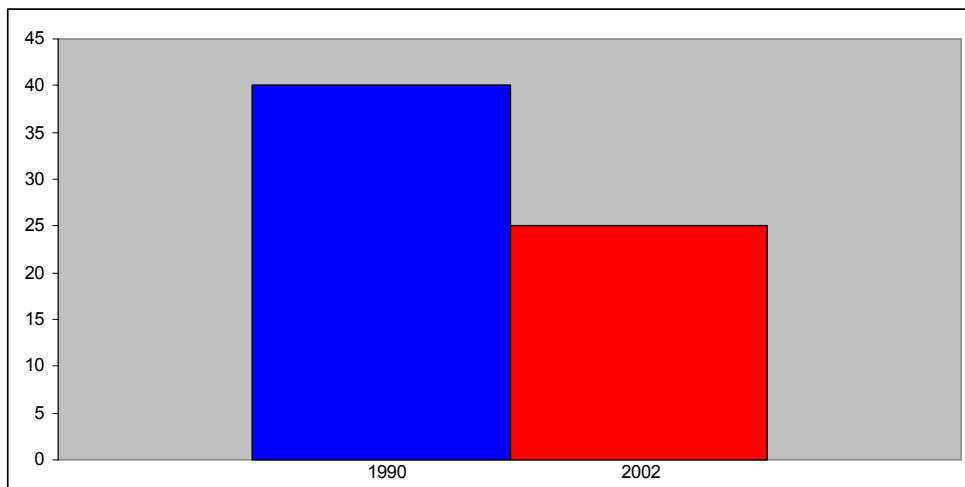
den überhaupt nicht angewendet. Sprich das Foul wird nicht aus mehreren Perspektiven in sehr großen Aufnahmen mehrfach hintereinander in einem Zeitlupenblock gezeigt. Die Gewaltdarstellung ist eher zweckgebunden an die Folgesituation, und wird nicht als Inszenierungselement benutzt.



Grafik 3: Zeitlupen mit Gewalt als Bildinhalt

4. These:

Insgesamt wurden 1990 deutlich mehr Grafiken eingesetzt, als 2002. Insbesondere im Vorlauf wurden sehr viele Informationen grafisch aufbereitet und dem Zuschauer geliefert. Doch auch die personenbezogenen Grafiken waren überraschender Weise bei der älteren Übertragung zahlreicher. Insgesamt neun personenbezogene Grafiken wurden gesendet. Während es 2002 bei 25 Gesamtgrafiken nur noch fünf waren. Das Ergebnis überrascht, da bei den Nahaufnahmen die Tendenz eindeutig zu einer stärkeren Personalisierung geht. Und diese könnte durch den Einsatz von Grafiken weiter unterstützt werden. Doch dies ist nicht der Fall.



Grafik 4: Der Grafikeinsatz bei beiden Spielen

11. Vergleich der Liveberichterstattungen 1990-2002:

Der offensichtliche Unterschied zwischen den Übertragungen 1990 und 2002 ist der Einsatz der Technik.³⁷ Während 1990 vor allem stationäre Stativkameras zum Einsatz kamen, wurde 2002 mehr Wert auf Dynamik in der Liveübertragung gelegt. 1990 sind ebenerdig auf Höhe der Strafraumgrenze vier Kameras mit großen Zoomoptiken vorhanden. Diese ermöglichen es auf Augenhöhe Nahaufnahmen quer über den Platz zu schießen. Sind jedoch limitiert in ihrer Bewegungsfreiheit und Einstellungsmöglichkeiten. 2002 hingegen bearbeiten zwei Steadykameras den Abschnitt zwischen der Mittellinie und der Torauslinie. Als Optiken haben die Steadycams in der Regel Weitwinkelobjektive, mindestens aber Standardoptiken³⁸ montiert. Dadurch ist es nicht möglich Nahaufnahmen der Spieler zu machen. Erstens, weil die Steadycam nicht ruhig genug ist für Teleaufnahmen, zweitens, weil eine große Optik nicht auf eine Steadykamera montiert werden

³⁷ Vgl. Abb. 1 und 2, die zeigen, dass 2002 mehr Kameras zum Einsatz kamen, als noch bei der Produktion 1990.

³⁸ Das Standardobjektiv hat das allgemein weit verbreitete Brennweitenverhältnis von z.B. 15 x 8. Dies gibt den weitwinkligen Bereich mit 8 mm sowie den Telebereich mit 15 x 8 entsprechend 120 mm an. Die Angaben der Brennweite beziehen sich hier auf die am meisten verbreiteten CCD-Chips mit einer Größe von ⅔ Zoll.

kann.³⁹ Ohne diese großen Optiken müsste die Steadycam mit einer Normaloptik sehr nah an den Spieler ran, um Nahaufnahmen anzubieten.

Ziel des Einsatzes von Steadycams bei einer Sportliveübertragung ist es mehr Dynamik in die Produktion zu bringen. Die Steadys können einer Spielsituation räumlich folgen – sie kann mit dem ballführenden Spieler an der Seitenlinie mitgehen. Der Zuschauer nimmt mit Hilfe der Steadykamera unmittelbarer am Spielgeschehen teil. Weiterhin sind mit einer Steadycam Kamerabewegungen im On möglich, die den Zuschauer nicht irritieren. Ein Zoom beispielsweise, wie ihn die Stativkamera macht, um einem Spieler zu folgen, ist für das menschliche Auge ungewohnt, da das Auge nicht zoomen kann. Eine Steady mit einem Standardobjektiv hingegen, die neben dem Spieler herläuft oder ihm bei einem Eckball umrundet, ist ein spektakuläres Bild, das noch dazu dem menschlichen Auge entspricht. Die Kamera wird bewegt, nicht die Zoomoptik bedient.

Ebenfalls wird die Dynamik des Spiels durch die Möglichkeiten der Kamerabewegung besser transportiert. Der Zuschauer kann die Geschwindigkeit, mit der die Spieler zu Werke gehen besser erfassen. Beim Spiel 1990 sind ebenfalls zwei Steadycams im Einsatz. Allerdings werden diese nur bei statischen Situationen vor und nach dem Spiel genutzt. So zeigen diese den Einlauf der Spieler und sind hinterher im Getümmel der Spieler nach dem Abpfiff. Neben den Steadykameras wird als mobile Kamera auch noch eine Schulterkamera eingesetzt. Sogar während des Spiels fließt diese in die Bildfolge ein. So zeigt sie den argentinischen Trainer Basualdo in einer verwackelten Nahaufnahme und begleitet auch die Ein- und Auswechslungen während des Spiels.⁴⁰ Von dieser Kamera wird allerdings bei der WM 2002 Abstand genommen. Die Aufnahmen sind sehr verwackelt und die Steady ist genauso beweglich, wie eine Schulterkamera.

Ein weiterer Aspekt, der die Dynamik einer Fußballliveproduktion anhebt ist der Einsatz von Kränen. Bei der Übertragung aus dem Jahre 2002 stehen hinter beiden Toren Kräne. Bei diesen ist der Kranarm beweglich, so dass man rechts oder links am Tor vorbei schießen kann. Unabhängig vom Arm ist der Kopf ebenfalls beweglich. Weiterhin sind bei diesen speziellen Krä-

³⁹ Für eine große Optiken benötigt man einen Largelensadapter, dadurch wäre die Kamera aber zu schwer zu heben und nicht führbar.

⁴⁰ Vgl. Einstellungen 444 und 455 des Spiels 1990.

nen, die 2002 eingesetzt wurden, die Arme teleskopartig ausfahrbar und haben natürlich die krantypische Eigenschaft, dass sie hoch und runter schwenken können.

Allein die Masse an Möglichkeiten, mit denen ein Kran die Bildeinstellungen beeinflussen kann und welche Möglichkeiten von Kamerabewegungen im On ein Kran bietet, erweitern die ästhetischen Möglichkeiten des Regisseurs enorm. Beim WM-Finale 2002 wird der Kran allerdings nicht in den laufenden Spielzug geschnitten. Der Regisseur befürchtet eine Überforderung des Zuschauers. Allerdings wird der Kran nach einer Zäsur oft eingesetzt. Diese Zäsur kann eine Spielunterbrechung oder ein optischer Trenner in Form einer Grafikeinblendung sein. Die Wiederholungen einer Torchance oder einer Ecke etwa werden oft aus der Kranperspektive gezeigt. Da die Wiederholung durch eine Grafikblende abgesetzt ist vom Spielverlauf, kann der Zuschauer sich gedanklich auf eine unübliche Kamera einstellen. Oft wird dann vom Kran nur die Fähigkeit des Schwenkens benutzt als Kamerabewegung. Die Kamera fängt über dem Tor an und während des Schusses fährt diese dann runter, hinter das Tor und zeigt wohin der Ball gegangen ist.⁴¹ Genau in die entgegengesetzte Richtung wird der Kran bei einem Abstoß eingesetzt. Die Kamera steht hinter dem Torwart während dieser anläuft und schwingt dann hoch, um den Ball in der Luft zu verfolgen.⁴² Wie bei der Zeitlupe wird der Kran auch hier nach einer Zäsur eingesetzt. Das Spiel ist unterbrochen und der Kran wird durch eine weiche Blende eingeführt.

Deutlich eindrucksvoller als die Spielbilder mit dem Kran ist es, wenn dieser benutzt wird, um die Stimmung in der Kurve hinter ihm einzufangen. Hier werden zwei entgegengesetzte Richtungen gewählt. Während der Arm von links nach rechts fährt, bewegt sich der Remotekopf von rechts nach links. Durch diese entgegengesetzten Richtungen in einem Bild entsteht eine extreme Dynamik in diesem Bild. Trotzdem kann man festhalten, dass zwar eine weitere bewegliche Kamera eingeführt wurde, diese aber nur für abgesetzte Kunstschüsse benutzt wird. Das Potenzial einer Krankamera wird während des Spiels ausgeklammert, zu Gunsten der Stativkameras hinter dem Tor.

⁴¹ Vgl. Einstellung 224 des Spiels 2002.

⁴² Vgl. Einstellung 192 des Spiels 2002.

Diese treten bei beiden untersuchten Spielen auf und auch in derselben Konfiguration. Die Stativkameras hinter den Toren haben große Optiken montiert. Somit sind sie in der Lage auf der anderen Seite des Platzes immer noch Nahaufnahmen zu machen. Diese Kameras werden bei beiden Partien bevorzugt dazu eingesetzt, um bei Strafraumsituationen Stürmer und Verteidiger zu zeigen.⁴³ Besonders beliebt vor Eckbällen und Freistößen.

Beim Spiel von 1990 haben diese Kameras noch eine weitere Funktion. Und zwar beobachten sie die Trainer. 2002 sind auf der Gegenseite zusätzliche Kameras angebracht worden, die die Trainer im Fokus haben. Somit sind die Hintertorkameras von einer Aufgabe entbunden und können sich auf andere Bilder konzentrieren, da die Reaktionen der Trainer garantiert mit eingefangen werden. Dies ist auch eine Erleichterung für den Regisseur, da er keine Anweisungen geben muss, um Reaktionen der Trainer zu bekommen. Er muss es nur schneiden, die Kameras sind permanent auf die Trainer gerichtet.

Die letzte kameratechnische Neuerung betrifft die Intorkameras. 1990 sind diese noch nicht vorhanden, 2002 aber schon zu sehen. Diese Miniaturkameras hängen in den Winkeln der Tore und bieten so einen Überblick über die Torlinie, Pfosten und Latte. Mit Hilfe dieser Kameras kann nachträglich beurteilt werden, ob ein Ball über der Linie war oder nicht. Damit ist auch gleichzeitig der Nachteil der Kamera offensichtlich. Durch die spezielle Position und dem daraus resultierenden speziellen Bild, das die Kamera macht, ist die Einbindung dieser in den Spielverlauf äußerst schwierig und wird 2002 auch gar nicht gemacht. Lediglich einmal wird die Ingoal des linken Tores geschnitten. Vor einer Ecke zeigt sie das Getümmel im Fünfmeteraum.⁴⁴ Interessant ist diese Kamera vor allem für die Zeitlupen. Denn dort können strittigen Situation aufgelöst werden.

Jedoch wurde eine Spezialkamera, die 1990 im Einsatz war 2002 nicht wieder benutzt. Beim WM-Finale in Rom wurde ein Hubschrauber genutzt, um das Stadion von außen zu filmen und auch, um die Stadt Rom von der Luft aus zu zeigen. Gedacht als etablierende Totale, um den Austragungsort einzuführen. Beim Finale der WM in Japan und Korea hingegen gibt es

⁴³ Vgl. Einstellung 658 des Spieles 2002 und Einstellung 94 des Spieles 1990.

⁴⁴ Vgl. Einstellung 305 des Spieles 2002.

keinen Außenschuss des Austragungsortes. Alle Bilder des Spiels 2002 sind aus dem Innenbereich des Stadions. Ein weiteres Einsatzgebiet des Hubschraubers, neben der etablierenden Totale, war es Hintergrundbilder für die Grafiken vor dem Spiel zu liefern. Bei diesen Hintergrundbildern ist darauf zu achten, dass sie nicht zu markant sind, damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Informationen der Grafiken gelenkt wird. Deshalb werden zu diesem Zweck sehr weite Einstellungen gewählt, auf denen kein Detail zu erkennen ist.⁴⁵

2002 gab es auch einige Grafiken vor dem Spiel. Hierfür wurden unter anderem die Bilder einer Kamera genutzt, die unter dem Dach des Stadions in einer Kurve montiert wurde.⁴⁶ Diese Kamera und ihr Pendant auf der gegenüberliegenden Seite scheinen nur aus diesem Grund dort angebracht zu sein, da sie im weiteren Verlauf der Liveübertragung nicht wieder auftauchen. Es ist auch denkbar, dass diese Kameras nicht mal bemannt sind. Der Bildausschnitt ändert sich nicht ein Mal während der Übertragung.

Eine weitere Änderung zwischen den Kamerakzepten 1990 und 2002 ist die ebenerdige Kamera an der Mittellinie. 1990 ist es eine Stativkamera auf Augenhöhe mit einer großen Optik. 2002 hingegen ist diese Kamera immer noch mit einer großen Teleoptik versehen, jedoch ist sie untersichtig angebracht. Technisch gesehen ist das Stativ der entscheidende Unterschied. Während in Rom ein normales, dreifüßiges, mannshohes Stativ verwendet wird, ist 2002 ein sogenannter Orbiter 500 im Einsatz. Bei diesem Spezialstativ ist zentral eine Achse, an welcher sowohl der Stativkopf, als auch der Sitzarm angebracht sind. Durch diese Konstruktion ist der Kameramann in der Lage die Kamera und seine Position sehr schnell und ohne Umsetzen des Körpers zu verändern. Während bei einem normalen Stativ keine gleichmäßige 360° Drehung möglich ist, da der Mensch mit herumgehen muss, ist mit einem Orbiter diese gleichmäßige Drehung möglich. Darin liegt auch der Sinn der Positionierung an der Mittellinie begründet. Von dort kann der Kameramann beide Spielhälften schnell erfassen, bei Bedarf die Ersatzbänke ins Visier nehmen, Ein- und Auswechslungen aufgreifen oder auch das Anzeigen der Nachspielzeit einfangen. Der Orbiter ist äußerst flexibel und kann Anweisungen des Regisseurs oder spontane Veränderungen im Spiel schnell umsetzen. Dabei hat er noch eine große

⁴⁵ Vgl. Einstellung 5 des Spieles 1990.

⁴⁶ Vgl. Einstellung 22 des Spieles 2002.

Teleoptik montiert. Somit sind – im Gegensatz zu den Steadycams – auch Naheinstellungen möglich. Dass diese Kamera so variabel einsetzbar ist zeigt sich auch in der Schnitthäufigkeit. 122 Mal wurde die „Mitte flach“ beim Spiel 2002 geschnitten. Während diese Kamera nur 36 Mal vom Regisseur des Finalspiels der Weltmeisterschaft 1990 ausgewählt wurde.

Generell ist bei der Bildauswahl eine sehr deutliche Verschiebung zur Mitte erkennbar. Während 1990 365 Mal zentrale Einstellungen ausgewählt wurden, wurden 2002 725 Mal eine der drei mittleren Kameras geschnitten. Ein offensichtlicher Grund ist mit Sicherheit, dass generell der Schnittrhythmus schneller geworden ist. Während bei der Liveberichterstattung 1990 in dem untersuchten Zeitraum insgesamt 851 Schnitte stattfanden, waren es 2002 schon 1046 Schnitte. Angesichts von 725 mittigen Einstellungen bei 1046 Gesamtschnitten kann man von einer Dominanz der Mitte sprechen.

Ästhetisch ist zu beobachten, dass es sehr häufig den Umschnitt von der Führung in die „Mitte hoch“ gibt und damit ein Wechsel von der Totalen in die Halbtotale. Die Ransprünge kommen vor allem dann vor, wenn relativ ruhige Spielabschnitte vorliegen. Beispielsweise wird der Ball aus der Abwehr durch das Mittelfeld geführt. Dabei wird ein Ransprung in die Halbnah an den ballführenden Spieler gemacht und sobald dieser den Ball weiter spielt, wird wieder raus gesprungen in die Führungskamera, um dem Spielverlauf weiter zu verfolgen. Dieses Schnittmuster ist das dominierende Muster bei der Berichterstattung der WM in Japan und Korea.

Bei der älteren Liveübertragung wird dieses Muster zwar auch verwendet, jedoch herrscht der Umschnitt auf die stationären flachen Kameras vor. Insgesamt 191 Mal werden die „16 flach“ Kameras ausgewählt, während die mittigen Kameras abseits der Führung nur 115 Mal gesendet wurden.⁴⁷ Dies liegt daran, dass die „16 flach“ Kameras 1990 große Optiken haben und somit das gesamte Spielfeld abdecken können. Vorausgesetzt natürlich, das Sichtfeld ist frei. 2002 ist die lange Brennweite nur bei den „Hinterflach“ und bei den „Mitte nah“ Kameras gegeben. Aus diesem Grund sind diese beiden Kameras natürlich am geeignetsten für diese Art der Umschnitte.

⁴⁷ Zum Vergleich, 2002 waren es 418 mittige Einstellungen ohne die Führungskamera.

Wie eingangs erwähnt sind es 2002 mit 1046 deutlich mehr Schnitte, als noch bei der Produktion 1990. Dieser schnellere Schnittrhythmus ist ein weiterer Aspekt bei dem Versuch mehr Dynamik in die Liveberichterstattung zu bekommen. Durch die häufigen Schnitte wird die Dauer einer Einstellung verkürzt. Der Zuschauer soll keine Gelegenheit mehr bekommen sich an einer Einstellung sattzusehen. Die Umschnitte steigern die Aufmerksamkeit, da der Rezipient sich häufiger auf etwas Neues einstellen muss.

Dieses Ziel wird allerdings von der „Dominanz der Mitte“ torpediert. Schließlich sollen ständig neue Reize gesetzt werden, um den Zuschauer vor dem Bildschirm zu halten. Doch wenn sich das Schnittmuster ständig wiederholt, egal wie lang die Einstellungen sind, so setzt trotz der gesteigerten Frequenz ein Gewöhnungseffekt ein. Der Regisseur müsste mehr Varianz in seine Bildauswahl bringen. Mit dem beidseitigen Einsatz von Steadycams mit Normal – oder Weitwinkelobjektiven jedoch sind die flachen Kameras an den Seitenlinien nur dann einsatzfähig, wenn das Spiel eben über die Kameraseite vorgetragen wird.

Ein Lösungsvorschlag findet sich in den Liveübertragungen der Bundesliga. Dort ist man dazu übergegangen auf einer Spielfeldhälfte eine Steadycam einzusetzen, während auf der anderen Seite der Mittellinie eine stationäre Kamera mit einer großen Optik eingesetzt wird. Somit hat der Regisseur mehr Möglichkeiten während des Spielverlaufs in die flachen Perspektiven umzuschalten.

Eine weitere Möglichkeit bietet die Übertragung aus Rom an. 1990 wurde 109 Mal eine „Hintertor flach“ geschnitten, während 2002 das nur noch 58 Mal der Fall war. Um die starre Schnittfolge aus der Mitte heraus aufzubrechen, könnte der Regisseur die Hintertorkameras mehr einbinden. Dadurch, dass sie große Optiken haben, können sie das Spielgeschehen über das gesamte Feld verfolgen, somit sind diese Kameras auch dazu geeignet im Livebetrieb gesendet zu werden. 2002 wurden die Hintertorkameras meistens bei Wiederholungen oder bei vorhersehbaren Strafraumszenen eingesetzt. Beispielsweise um das Getümmel vor einem Freistoß oder eines Eckballs zu verdeutlichen. Dabei sind diese Kameras prädestiniert dazu, Angriffe auf das Tor einzufangen. Ein Solo eines Angreifers in Richtung

des Tores ist mit Sicherheit hervorragend geeignet, um die Hintertorkamera ins Spiel zu bringen.

Doch die Entwicklung geht nicht nur hin zu mehr Dynamik in der Berichterstattung. Es wird auch verstärkt Personalisiert. Während 1990 284 Naheinstellungen gesendet wurden, waren es 2002 571. Die Inszenierung will den Sport zunehmend über bekannte Spieler transportieren. Besonders gerne werden Gesichter nach Spielunterbrechungen gezeigt, vorzugsweise von international bekannten Stars. Besonders auffällig ist dies bei der Nationalhymne geworden. Während die deutsche Hymne lief, wurde kein Spieler hervorgehoben. „Das deutsche Kollektiv“ steht im Finale. Doch als die brasilianische Nationalhymne gespielt wurde, da wurden die großen Drei des damaligen Teams – Ronaldo, Rivaldo, Ronaldinho – durch Naheinstellungen herausgearbeitet.⁴⁸ 1990 hingegen wurden keine Personen massiv herausgearbeitet. Dabei hat sich das gerade 1990 angeboten. Das Duell der beiden Stars Matthäus-Maradona, das Duell der Trainer vier Jahre nach dem letzten WM-Finale, an dem dieselben Mannschaften teilnahmen.

Ebenfalls sehr offensichtlich hinsichtlich der Personalisierung ist die Häufigkeit mit der die Trainer geschnitten werden. Insbesondere 1990 ist Beckenbauer der Star des Turniers. Immerhin kann er mit dem Gewinn im Finale sowohl als Trainer, als auch als Spieler den WM-Titel gewinnen. Dementsprechend oft ist Beckenbauer auch im Fokus der Kameras, insgesamt 25 Mal. Während sein Gegenüber Bيلardo nur fünf Mal gezeigt wird. Diese eindeutige Verteilung ist 2002 aufgehoben. Keiner der Trainer nimmt eine herausragende Position ein. Dabei kann Völler ebenso wie Beckenbauer 1990 seinem WM-Titel als Spieler einen weiteren als Trainer hinzufügen. Das schlägt sich auch in der Anzahl der Trainerbilder nieder. 36 Mal wird Völler gezeigt, 25 Mal Scolari. Ein leichte Tendenz ist zwar erkennbar, aber keine so hervorstechende wie bei der älteren Partie. Bei beiden Partien werden die Trainer immer wieder gezeigt, wie sie versuchen die Mannschaften zu dirigieren. Auch die Reaktionen nach einem Foulspiel werden lange und ausgiebig gezeigt. Das Duell der Trainer, als spannungserzeugendes Stilmittel der Inszenierung wurde bei Einstellung 319 des Spiels 2002 sehr schön mit Hilfe einer Schärfervorlagerung vom vornestehenden Völler auf den dahinter stehenden Scolari herausgearbeitet. Ansonsten

⁴⁸ Vgl Einstellungen 46 ff des Spieles 2002.

haben beide Liveübertragungen gemein, dass nach Duellen – ein Foul oder ein Torschuss – die beiden Protagonisten nachträglich noch einmal in einer Großaufnahme gezeigt werden. Dieses Stilmittel wird ebenfalls nach Zeitlupen benutzt. Nachdem diese gezeigt wurde, wird noch einmal der Spieler gezeigt, bevor der Umschnitt in die Führungskamera erfolgt.

Ein weiterer großer Unterschied zwischen den Übertragungen besteht in den Übergängen. 1990 dominiert eindeutig der harte Schnitt. Er wurde 754 Mal gewählt, bei 851 Gesamtschnitten. Auch 2002 stach der Gebrauch des harten Schnitts hervor, insgesamt 493 Mal wurde dieser verwendet. Doch mit 293 weichen Blenden und einer Neuerung, der kurzen, weichen Blende, die ein Frame lang andauert, die 202 mal genutzt wurde, ist deutlich mehr Varianz in die Blendart gekommen. Der Cut kommt größtenteils bei schnellen Spielsituationen vor. So wird noch mehr Tempo erzeugt und der Rezipient vor den Bildschirm gebunden. Die weiche Blende wird vor allem beim Vorlauf und Nachlauf benutzt. Gerade bei der – ästhetisch langweiligen – Hymne wird sehr viel weich geblendet. Da die Bilder sich größtenteils gleichen. Dort werden auch viele Personen gezeigt, die die Hymne singen und da der Bildinhalt sich oft gleicht, wird mit Hilfe der weichen Blende das „Springen“ des Bildes abgeschwächt. An dieser Stelle will ich auf das Kapitel „Vorspann und Nachspann“ hinweisen, dass diese beiden Teile der Übertragung separat behandelt. Ansonsten wird die weiche Blende bei beiden Liveübertragungen genutzt, um von spielfernen Bildern wieder in den Spielverlauf hineinzukommen. Beispielsweise wird der Trainer einer Nationalmannschaft gezeigt und sobald das Match weiterläuft, wird mit einer weichen Blende in die Führungskamera geschnitten.

Die neue „1 Frame Blende“ wird offensichtlich ohne Intention eingesetzt. Jedenfalls lässt sich keine Regelmäßigkeit bei der Liveberichterstattung aus Japan erkennen. Ein Versehen kann es aber auch nicht sein, da diese Form des Schnittes 232 Mal genutzt wurde. Zu Beginn des Spiels wirkt dieser Schnitt auch sehr befremdlich. Fast so, als ob sich ein unbeabsichtigtes Zwischenbild eingeschlichen hätte. Doch mit fortlaufender Dauer der Produktion gewöhnt sich das Auge an diesen Schnitt. Besonders bei einem Ransprung hilft diese Blende dem Zuschauer nicht die Orientierung im Bild zu verlieren. Durch den „Nachhall“ des letzten Bildes fällt es dem Zuschauer leichter das Bild in der neuen Einstellung wiederzufinden und so dem

Spielverlauf zu folgen. Außerdem stellt die „1 Frame Blende“ einen guten Kontrast zu dem Cut dar, der bei schnellen Spielsituationen genutzt wird.

Die letzte Art der Blende, die bei beiden Liveübertragungen genutzt wird ist die Effektblende. Die Tatsache, dass diese 2002 deutlich aufwändiger gestaltet ist, liegt einzig an der Entwicklung der Technik. Während 1990 ein animiertes, weißes Rechteck die Zeitlupen von den regulären Bildern absetzt, wird 2002 das offizielle WM-Logo genutzt, um die Slomos von den Spielbildern abzuheben. Beim Einsatz der Effektblende auffällig ist, dass 2002 eine einheitliche Linie bei der Benutzung erkennbar ist. Bei der Übertragung aus Japan wird bei jeder Zeitlupe eine Effektblende vor und eine Effektblende nach der Wiederholung eingesetzt. 1990 jedoch ist dieses Stilelement nahezu wahllos benutzt worden. Mal fehlt sie am Anfang, mal fehlt sie am Ende, dann wird mal gar keine Effektblende gezeigt, um dann zu einem späteren Zeitpunkt sowohl davor, als auch danach diese Blende zu zeigen. Dabei ist doch gerade das einheitliche Benutzen von Grafiken wichtig. Durch den gleichen Einsatz der Slomotrenner wird dem Zuschauer bewusst gemacht, dass nun eine Wiederholung kommt. Dadurch erhöht sich die Aufmerksamkeit des Rezipienten, da er weiß, dass nun eine wichtige Spielszene noch einmal gezeigt wird. Fehlt dieser visuelle Trenner, so muss der Zuschauer erst einmal realisieren, dass dies nun nicht mehr das Livebild ist, sondern eine herausgelöste Szene. Ganz besonders fatal ist das Auslassen des Trenners, wenn in der Wiederholung dieselbe Kamera gezeigt wird, die eben noch das Livebild geliefert hat – nur in einer anderen Geschwindigkeit.

Apropos Zeitlupen. Da bei den Vorüberlegungen bereits thematisiert wurde, dass Gewalt ein weiteres Merkmal der Inszenierung von Sport in den Medien ist⁴⁹, lag die Annahme nah, dass die Quantität der Zeitlupen über einen Zeitraum von zwölf Jahren stark zunehmen würde. Da durch Wiederholungen – speziell von Foulspielen – die Gewaltdarstellungen stärker in den Fokus gerückt werden können. Doch bei der Liveübertragung 2002 wurden tatsächlich weniger Zeitlupen präsentiert. Waren es 1990 noch 46, sind es 2002 nur 43 gewesen. Nun müssen bei dieser Betrachtung natürlich auch die Spiele ansich berücksichtigt werden. Das Finale der WM in Italien war ein sehr ruppiges und zerfahrenes Spiel, mit sehr vielen Unter-

⁴⁹ Siehe S. 13, Kapitel

brechungen durch Foulspiele. 2002 hingegen verlief deutlich fairer und wurde auch vom Schiedsrichter Collina großzügiger gehandhabt. Von diesem Standpunkt aus lassen sich die beiden Spiele hinsichtlich des Aspektes „Gewalt“ nicht empirisch untersuchen. Betrachtet man aber die Qualität der Zeitlupen, also was in den Zeitlupen dargestellt wurde, so ergibt sich folgendes Bild. 1990 wurden 20 Foulspiele in der Wiederholung gezeigt, während es 2002 nur sieben sind. Wie bereits angedeutet, war das Spiel in Rom ein sehr hartes, dennoch kann der Trend zu einer expliziteren Gewaltdarstellung nicht bestätigt werden. Insbesondere, da 2002 die Foulspiele – wenn überhaupt – auch nur aus einer Perspektive wiederholt wurden. 1990 jedoch wurden einige Foulspiele mehrfach beleuchtet.

Ein weiterer gravierender Unterschied ist das „Zeitlupenpaket“. Während bei der Liveberichterstattung 1990 fast jede Zeitlupe für sich steht, wird 2002 eine kleine Geschichte mit Hilfe der Wiederholungen erzählt. Zehn mal wird eine Torchance oder das Tor selbst aus mehreren Perspektiven gezeigt und anschließend die Reaktion des Protagonisten oder des Trainers. Die Zeitlupen kommen als immanenter Block daher, gerahmt von den grafischen Trennern. 1990 ist nur einmal eine Häufung von Zeitlupen direkt hintereinander festzustellen. Der Elfmeter, der das 1:0 für Deutschland markiert wird dreimal aus drei unterschiedlichen Perspektiven gezeigt. Allerdings ohne Reaktion, es fehlt also ein Teil der Geschichte. Bei dem WM Finalspiel in Japan ist dieses Erzählmuster Standard geworden.

Keinen wirklichen Unterschied gibt es bei der Quantität der wiederholten Chancen. 2002 wurden insgesamt 16 Chancen wiederholt, während es 1990 18 Chancen waren.

Bei genauer Betrachtung der Zeitlupen fällt auf, dass 1990 spektakuläre Aktionen, die nicht gewinnbringend waren, ebenfalls ein zweites Mal gezeigt wurden. Dieses Element fehlt bei der Produktion des Jahres 2002 total. Da wurde beispielsweise ein schönes Dribbling von Thomas Hässler noch einmal gezeigt, nur, weil es gelungen ist. Aus dem Dribbling entsprang keine große Chance. Eine vergleichbare Wiederholung findet sich bei der neueren Übertragung gar nicht. Es stehen Wiederholungen im Vordergrund, die zu einer Chance führen oder gar zu einem Erfolg. Die Zeitlupennutzung ist ergebnisorientiert und wird nicht als ästhetisches Mittel genutzt.

11. 1. Vor und Nachlauf:

Anders als während des Spiels ist der Regisseur beim Vorlauf und Nachlauf freier in seiner Bildauswahl. Beim Spiel selbst bestimmt das Geschehen auf dem Platz die Geschichte. Beim Vorlauf jedoch gibt es kein actiongeladenes Spiel. Vielmehr wird die Zeit vor dem Anstoß genutzt, um möglichst viele Informationen dem Zuschauer näher zu bringen. Dadurch dass es außer der Hymne kein festes Drehbuch gibt, erschwert es die Arbeit aber auch. Die Zuschauer müssen von der Anmoderation abgeholt werden und dürfen bis zum Anstoß auch nicht verloren gehen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass im Stadion schlichtweg nicht spektakuläres passiert.

Bei der Übertragung aus Japan arbeitete der Weltregisseur zu Beginn das Duell der beiden Mannschaften heraus, indem er an der linken Seite der brasilianischen Mannschaft und an der rechten Seite der deutschen Mannschaft eine Kamera positioniert hat. Der Schnitt zwischen diesen beiden Teams läuft der 180° Grad-Regel zuwider, dennoch wird so die Rivalität sehr gut in Szene gesetzt. Dieser Achssprung⁵⁰ widerspricht den konventionellen Sehgewohnheiten, doch genau dadurch fördert er die Aufmerksamkeit des Zuschauers. Während des Auslaufens aus dem Kabinengang folgt eine Steady Oliver Kahn bis zum Ausgang. Dort erfolgt der Umschnitt in den mittleren Kran, der das Auslaufen der Mannschaften aufgreift. Das die Steadycam Kahn verfolgt ist kein Zufall. Der Bayern-Keeper hat ein hervorragendes Turnier gespielt und war neben Michael Ballack der Garant für den Finaleinzug. Abgesehen davon ist der deutsche Torwart der einzige internationale Star, den Deutschland damals hatte. Der Umschnitt war auch folgerichtig, da im Kabinengang Kunstlicht herrschte. Wenn die Steadycam mit den Mannschaften durch den Ausgang gehen würde, so müsste im On der Filter gewechselt oder ein neuer Weißabgleich gemacht werden. Diesen technischen Aspekt muss der Regisseur ebenfalls beachten, wenn er seine Bilder komponiert. Abgesehen davon war die Steady sehr lange geschnitten, so dass der Umschnitt Langeweile vorbeugt und ein neues Bild liefert.

⁵⁰ Die 180° Grad-Regeln besagt, dass die Kameras zwischen zwei Schnitten nicht über die Handlungsachse springen darf, da dadurch Desorientierung beim Zuschauer ausgelöst wird. Diese Regel wird aber mittlerweile auch als Stilmittel eingesetzt. Besonders beim Regisseurs Stanley Kubrick.

Draußen angekommen übernimmt je eine Steadycam eine Mannschaft. Diese gehen während der Hymne die Mannschaft ab. Während der deutschen Hymne wird kein deutscher Spieler explizit durch eine andere Kamera herausgearbeitet. Dafür allerdings werden bedeutende deutsche Personen auf der Tribüne gezeigt. Beispielsweise Bundeskanzler Gerhard Schröder oder den Bundespräsidenten Johannes Rau.

Während der brasilianischen Hymne werden die großen drei Stars der damaligen Mannschaft in einer Großaufnahme gezeigt. Ein mit großartigen Individualisten bestücktes Team spielt gegen das deutsche Kollektiv im Finale. Abseits der Nationalmannschaft werden nur zwei bedeutende brasilianische Persönlichkeiten gezeigt: der ehemalige FIFA-Präsident João Havelange und das brasilianische Fußballidol Pele in Gesellschaft von Edmund Stoiber. Insbesondere Ronaldo, der voraussichtlich WM-Torschützenkönig werden würde stand im Fokus. Sehr interessant ist, dass der Regisseur neben dem Sport noch eine weitere Geschichte dem Kommentator anbietet.

Und zwar werden mehrmals die Staatsoberhäupter der beiden gastgebenden Länder gezeigt. Das ausgerechnet diese beiden Staaten eine Weltmeisterschaft gemeinsam ausrichten ist hinsichtlich der gemeinsamen Vergangenheit sehr bemerkenswert. Immerhin hat Japan Korea von 1910 bis 1945 besetzt und während der Besatzungszeit dort schrecklich gewütet. Aus diesen Erinnerungen ist nach Ende des zweiten Weltkriegs eine Feindschaft zwischen den beiden Nationen entstanden. Und genau diese Geschichte bietet der Regisseur mit seinen Bildern den Kommentatoren an.⁵¹

Wie bereits erwähnt dient der Vorlauf vor allem dazu den Zuschauern mit Informationen zu versorgen. Diese Aufgabe nimmt natürlich vor allem der Kommentator wahr, der Regisseur kann nur mit Bildern anregen bestimmte Informationen weiterzugeben oder in sehr begrenztem Rahmen Informationen bildlich dem Zuschauer zu vermitteln. Eine andere Möglichkeit Fakten zum Spiel weiterzugeben sind Grafiken. Da werden 2002 Grafiken zum Wetter und zu den Platzbedingungen gesendet. Außerdem, während die Mannschaften vorgestellt werden, der Weg der jeweiligen Mannschaft in das Finale. Deutlich mehr Grafiken sind im Vorlauf der WM 1990 zu sehen.

⁵¹ Der deutsche Kommentator Béla Réthy greift dieses Thema allerdings in seinem Kommentar nicht auf.

Insgesamt zwölf. Dort wird zwei Mal auf unterschiedlichen Tafeln die Finalpartie angekündigt, dann der jeweilige Weg in das Finale der beiden Mannschaften, die bisherigen WM-Spiele der Teams, das Wetter, die Zuschauerzahl, die Ersatzspieler und es werden sogar noch die Schiedsrichter der Begegnung grafisch vorgestellt. Diese Informationen werden dem Publikum des Finals 2002 völlig vorenthalten. Jedenfalls in schriftlicher Form. Dabei ist der Unparteiische der Begegnung zwischen Deutschland und Brasilien äußerst prominent. So oder so hat die Anzahl der Grafiken im Vorlauf deutlich abgenommen. Stattdessen sollen die Bilder sprechen, in Zusammenarbeit mit dem Kommentar.

Die Kommentatoren haben 1990 noch eine ganz andere Aufgabe und das ist ein gravierender Unterschied zwischen den beiden Liveübertragungen. Die Anmoderation des Spiels der Wm in Italien übernimmt der Kommentator Gerd Rubenbauer mit seinem Experten Karl-Heinz Rummenigge. Der Bildausschnitt, der zur Moderation gewählt wurde wirkt sehr unglücklich. Die beiden sitzen auf der Presstribüne eng zusammengequetscht, rundherum sitzen die Kollegen und bereiten sich auf das Spiel vor und einmal steigt ein anderer Reporter hinter den beiden über den Tisch hinweg. Alles zusammen lenkt der Bildinhalt sehr von der Anmoderation ab. Dieses Komm-im-On gibt es 2002 nicht. Dort steht der Moderator Patrick Wasserzieher mit seinem Gast Jürgen Klinsmann in einem Studio, wo der Zuschauer sich voll auf die Studiosituation einlassen kann.

Generell wirkt der Vorlauf des Spiels aus Rom sehr unstrukturiert und unaufmerksam vom Regisseur geschnitten. Es sind einige Bilder dabei, die schlecht eingerichtet sind oder es wurde eine Kamera geschnitten, von der der Kameramann nichts wusste.⁵² Insbesondere der Übergang zum Anstoß hin ist sehr unharmonisch. Erst wird der Schiedsrichter nah gezeigt, dann kommt eine unscharfe, verwackelte Aufnahme vom Hubschrauber, bevor der Umschnitt in die Führung kommt. 2002 hingegen sind die Bilder besser ausgewählt und auch ruhiger geschnitten.⁵³ Dadurch wirkt der Vorlauf harmonischer und in sich schlüssig. Einzig der Einstieg in die deutsche Hymne wird verschlafen. Durch die dosiertere Anwendung der Informationsgrafiken wird der Rezipient auch nicht mit Informationen erschlagen.

⁵² Vgl. Bild 36 des Spieles 1990.

⁵³ Bei der Übertragung aus Rom tauchen Bilder auf, die nur wenige Frames lang sind. Vgl. Bild 20, 26 oder 42.

Einige Unterschiede zwischen den Übertragungen lassen sich auch beim Nachlauf erkennen. Es treffen zwei unterschiedliche Konzepte aufeinander. Vor allem hinsichtlich der emotionalen Bilder ist eine Entwicklung erkennbar. 1990 wurden nach Abpfiff fast ausschließlich jubelnde Deutsche gezeigt, während die unterlegenen Argentinier stark vernachlässigt wurden. Lediglich der konsternierte Maradona wird zweimal gezeigt. Bei der Begegnung des Jahres 2002 ist die Bildauswahl zwischen feiernden Brasilianern und traurigen Deutschen deutlich ausgewogener.

Doch auch hier wird ein tragischer Held visuell herausgearbeitet. Oliver Kahn, der mit seinen Paraden die Teilnahme des deutschen Teams am Finale erst möglich gemacht hat, unterlief beim ersten Gegentor ein folgenschwerer Fehler. Und leitete damit die Niederlage der deutschen Nationalmannschaft ein. Nach dem Abpfiff sitzt Kahn enttäuscht am Pfosten gelehnt. Dieses Bild wird sehr häufig gesendet.⁵⁴ Später, als die Nationalmannschaftskollegen ihn aufmuntern, wird er wieder in den Fokus gerückt. Da Kahn die Identifikationsfigur für die deutschen Zuschauer ist, sind diese Bilder stark emotional aufgeladen. Der Rezipient wird hin- und hergerissen zwischen den Jubelbildern der Brasilianer und dem traurigen Kahn. Diese Diskrepanz transportiert Emotionen. Zumal es auch noch ein Happy End gibt: als Kahn zur Fankurve der Deutschen geht und er dort von den Fans gefeiert wird.

Ein weiterer großer Unterschied ist die Berichterstattung nach dem Abpfiff. In Rom gibt es am Spielfeldrand ein Interview zwischen dem Reporter Jörg Wontorra und dem Trainer der deutschen Nationalmannschaft Franz Beckenbauer. Zwölf Jahre später gibt es kein unmittelbares Interview, stattdessen wird – wie beim Vorlauf – in das Studio geschaltet. Der Zuschauer wird nach dem Abpfiff von den Bildern emotional mitgerissen. Diese stille, sterile Studiosituation kommt sehr unvermittelt und unterbricht die emotionale Identifikation mit den Siegern oder den Verlierern. Der Regisseur scheint dieses ebenfalls so zu sehen. Denn er schneidet oft zwischen dem ruhigen Studio und den stimmungsvollen Bildern. Das Interview am Spielfeldrand dagegen passt sehr gut in den Nachlauf. Beckenbauer hat den Sieg noch nicht richtig verarbeitet und drum herum finden sich die feiernden Spieler ein. Natürlich ist die Durchführung des Interviews etwas chao-

⁵⁴ Insgesamt sieben Mal wird eine Einstellung geschnitten in der Kahn am Pfosten lehnt.

tisch, jedoch stört das nicht, da die Szenerie sehr gut passt. Um diesen Eindruck noch zu verstärken legt der Regisseur mehrere Jubelbilder über das Interview.

Ein weiterer Unterschied ist, dass bei der älteren Liveberichterstattung noch einmal die spielentscheidende Situation – das elfmeterwürdige Foul an Völler – als Zeitlupe gezeigt wird. Bei dem anderen Finale wurden die wichtigen Situationen nicht noch einmal innerhalb der ausgewerteten zwölf Minuten gezeigt. Auffällig ist auch, dass 1990 hart zwischen den Kameras geschnitten wurde, während 2002 die weiche Blende fast ausschließlich benutzt wird. Nur einmal wird der Cut benutzt.⁵⁵ Die weiche Blende in Kombination mit den relativ langen Einstellungen gibt dem Zuschauer die Möglichkeit sich länger auf die Emotionalität der Bilder einzulassen. Auch ist die Absprache zwischen dem Regisseur und den Kameramännern 2002 besser. Die Bilder sind alle eingerichtet, wenn die Kameras geschaltet werden und es gibt keine Einstellungsänderungen im On.

Zu guter Letzt ist eine Veränderung festzustellen, die vom Veranstalter kommt, aber Auswirkungen auf die Bilder der Berichterstattung hat. In Rom findet die Siegerehrung unterhalb der Führungskamera statt. So dass alle hohen Kameras diese nicht erfassen können. 2002 wurde die Siegerehrung auf das Spielfeld verlegt. Somit steht weiterhin jede Kamera zur Verfügung, um die Siegerehrung einzufangen. Trotzdem herrschen die flachen Kameras vor, insbesondere die mobilen Steadycams werden häufig geschnitten. Da diese natürlich nah an die Spieler und Betreuer ran kommen. 1990 wurden ebenfalls hauptsächlich flache Kameras benutzt. Bei der Siegerehrung fehlt dem Zuschauer die Orientierung, da die Szenerie der Ehrung nicht ein Mal in der etablierenden Totalen gezeigt wird, da keine Kamera dies einfangen kann. Ansonsten dominieren im Nachlauf die nahen Einstellungen, von der Amerikanischen bis zur Naheinstellungen. Macht auch Sinn, da aus den nahen Perspektiven die Emotionen der Spieler besser ersichtlich sind und dem Zuschauer näher gehen. Verblüffend ist, dass wenige jubelnde Fans gezeigt werden. Es wird deutlich mehr Wert auf die Spieler gelegt, als auf eine anonyme Masse an feiernden oder trauernden Fans.

⁵⁵ Vgl. Den Schnitt von Einstellung 971 zu 972.

12. Schluss:

Ein Wandel in der visuellen Kommunikation ist bei den beiden untersuchten Spielen durchaus erkennbar, jedoch keine einheitliche Linie. Während die Personalisierung mit Hilfe von vermehrten Nahaufnahmen deutlich nachgewiesen werden kann, werden weitere Möglichkeiten um dieses Inszenierungsmuster zu unterstreichen ausgelassen. Beispielsweise werden die Grafiken bei der moderneren Übertragung stark vernachlässigt. Die Dramatisierung durch Gewaltdarstellungen ist ebenfalls rückläufig. Beim zweiten WM-Finalspiel werden Fouls nicht übermäßig wiederholt. Auch nicht aus explizit anderen Perspektiven, um die Gewalt überhöht darzustellen. Vielmehr dienen dort die Wiederholungen, die Richtigkeit der Schiedsrichterentscheidungen zu überprüfen. Denn die Wiederholungen von Fouls werden ausschließlich bei einer gefährlichen Folgesituation, wie einem Freistoß aus aussichtsreicher Position, gezeigt.

Gewalt um der Gewalt willen wird nicht vermehrt gezeigt, obwohl diesem Inszenierungsmuster ein starker Benefit für den Zuschauer zugesprochen wird. Bei der Ästhetisierung ist kein Wandel erkennbar. Die Zeitlupen werden für gelungene Aktionen oder schöne Momente des Fußballs nicht benutzt. In beiden Spielen wurde nur zwei Mal ein Dribbling von Thomas Hässler, die keine Auswirkungen auf das Spiel hatte, nachträglich noch einmal gezeigt. Ansonsten fand die Ästhetisierung kaum statt. Hier gibt es noch viele Möglichkeiten zusätzliche Reize für den Zuschauer zu schaffen. Die Handballweltmeisterschaft machte es vor, indem dort Super Zeitlupen eingesetzt werden, um den Spieler massiv verlangsamt bei einer spektakulären Aktion noch einmal zu zeigen.

Insgesamt betrachtet ist ein Wandel in der visuellen Kommunikation erkennbar. Jedoch werden die Inszenierungsmuster nicht durchdacht und umfassend angewendet. Es ist noch viel spontanes Stückwerk dabei. Um dieses Thema weiter zu vertiefen würde sich eine Untersuchung des Kommentars anbieten. Inwieweit der Kommentator die Bilder unterstützt oder eben außer Acht lässt. Auch wäre es interessant den IT-Ton auf die jeweiligen Besonderheiten näher zu beleuchten. Die Toningenieure legen vor großen Sportereignissen ein bestimmtes Klangbild fest, wie der Sport klingen soll. Auf diese Art und Weise könnte der komplette audiovisuelle Reiz betrachtet werden. Ebenfalls würde sich eine Rezipientenbefragung

anbieten. Die Inszenierungsmuster haben eine bestimmte Funktion. Doch kommt das beim Zuschauer überhaupt an. Ab welchem Umfang einer Inszenierung würde der Rezipient abschalten, da es zu viel wird? So oder so gibt es auf diesem Gebiet noch viele offene Fragen, die im Rahmen dieser Bachelorarbeit noch nicht beantwortet wurden.

13. Literaturverzeichnis:

Galtung, Johan/Ruge, Mari: The structure of foreign news. In: Journal of Peace Research, 2, Oslo 1965.

Horky, Thomas: Die Inszenierung des Sports in der Massenkommunikation. Theoretische Grundlagen und Analysen von Medienberichterstattungen. Hamburg 2001.

Korte, Helmut: Einführung in die Systematische Filmanalyse. Berlin 2004.

Leder, Dietrich: Vom Verlust der Distanz. Die Geschichte der Fußballübertragungen im deutschen Fernsehen. In: Schierl, Thomas (Hrsg.): Die Visualisierung des Sports in den Medien. Köln 2004.

Müller, Marion G.: Grundlagen der visuellen Kommunikation. Konstanz 2003.

Probst, Ludwig/Buchholz Axel: Der Beitrag des Tons zur Information. In: Schult, G.; Buchholz, A. (Hrsg.): Fernseh-Journalismus. München 1990.

Ränsch-Trill, Barbara: Voyeurismus des Mediensports. Über das ästhetische Problem der Darstellung von Gewalt in der Sportberichterstattung. In: Schierl, Thomas (Hrsg.): Die Visualisierung des Sports in den Medien. Köln 2004.

Schauert, Thorsten/Schwier, Jürgen: Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen. In: Schierl, Thomas (Hrsg.): Die Visualisierung des Sports in den Medien. Köln 2004.

Schierl, Thomas: Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports. In: Schierl, Thomas (Hrsg.): Die Visualisierung des Sports in den Medien. Köln 2004.

Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik: Filmtechnik, Fernsehtechnik, HDTV, Kameras, Displays, Videorecorder, Produktion, Studiotechnik, HDTV, DI, 3D. Berlin 2009.

Weicker, Volker: Der Inszenierte Sport . In: Hall, Peter C. (Hrsg.): Der Kampf um die Spiele. Sport im Fernsehen. Mainz 2000.

Wulff, Hans J.: Der Plan macht's – Wahrnehmungspsychologische Experimente zur Filmmontage. In: Beller, Hans (Hrsg.): Handbuch der Filmmontage. München 2005.

Zöllner, Reinhard: Geschichte Japans: Von 1800 bis zur Gegenwart, Stuttgart 2008.

Internetquellen:

Krüger, Udo M.: Spartenstruktur und Informationsprofile im deutschen Fernsehangebot. In: Media Perspektiven, 5, 2004.

http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/05-2004_Krueger.pdf, letzter Zugriff 24.08.2010.

Keil, Christopher: Das Drama findet nicht statt.

<http://www.sueddeutsche.de/sport/fernsehuebertragung-das-drama-findet-nicht-statt-1.304905>, letzter Zugriff 24.08.2010.

Mirbach, Alexis: Die Macht der Bilder.

http://www.focus.de/sport/fussball/wm-2010/historie/tid-18481/wm-1990-die-macht-der-fussballbilder_aid_515050.html, letzter Zugriff 24.08.2010.

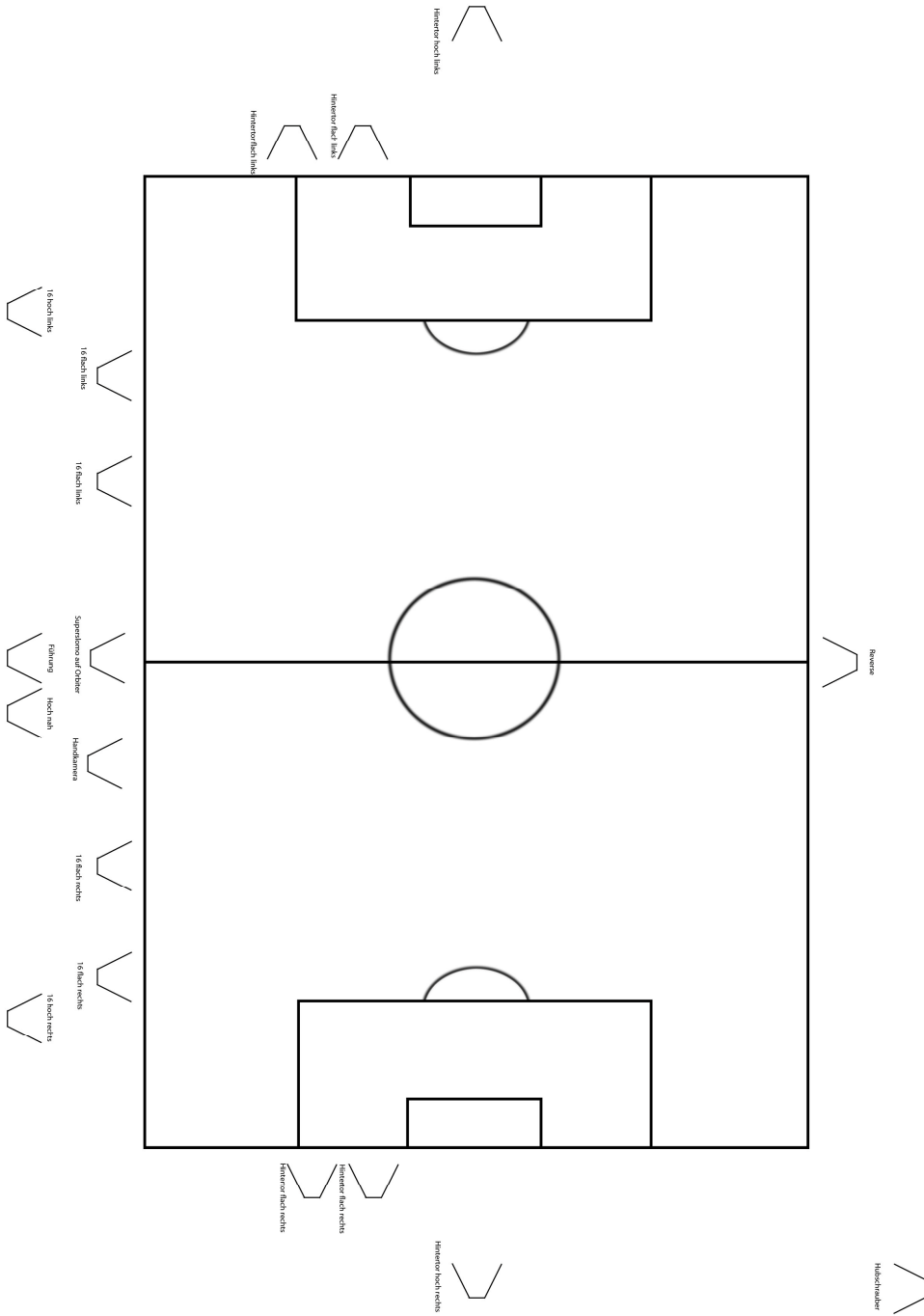
Benutzte Liveübertragungen:

Fußball Weltmeisterschaftsfinale 1990, Argentinien – Deutschland, ARD.

Fußball Weltmeisterschaftsfinale 2002, Brasilien – Deutschland, ZDF.

Anhang

Kameraplan 1990



Kameraplan 2002

